

**PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DAN V TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN
KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Febrian Nugroho
13604221058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DAN V TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN
KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL**

Disusun Oleh:

Febrian Nugroho

NIM 13604221058

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Mengetahui,

Disetujui,

Ketua Prodi PGSD Penjas

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Subagyo, M. Pd.

NIP. 19561107 198203 1 003



Drs. Suhadi, M.Pd.

NIP. 196500505 198803 1 006

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DAN V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Febrian Nugroho
NIM 13604221058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal, 24 Juli 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Suhadi, M.Pd.		01 / 08 / 2017
Ketua Penguji/Pembimbing Saryono, M.Pd.		02 / 08 / 2017
Sekretaris Penguji Sri Mawarti, M.Pd.		01 / 08 / 2017
Penguji Utama		

Yogyakarta, Agustus 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febrian Nugroho

NIM : 13604221058

Program Studi: PGSD PENJAS

Judul TAS : Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran
Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran
Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Juli 2016

Yang menyatakan,

Febrian Nugroho

NIM. 13604221058

MOTTO

1. “Cara untuk menjadi yang didepan adalah dengan memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan dapat mengetahui banyak hal yang sekarang tidak tahu. Tak akan mengetahui masa depan jika hanya menunggu-nunggu” (Nabi Muhammad SAW).
2. Menghargai perbedaan itu lebih baik dalam segala aspek kehidupan berbangsa dan bernegara, dari pada hanya mempertahankan pendapat kita masing-masing untuk kepentingan yang tidak baik seperti sebuah jabatan, politik, dan agama (Febrian Nugroho).

PERSEMBAHAN

Skripsi dengan judul “Pemahaman Siswa Kelas IV dan V terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul” dipersembahkan kepada orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan penulis, antara lain:

1. Orang tua tercinta Bapak Sukirmantono dan Ibu Dalinem yang sabar, bijaksana, setia dan penuh kasih sayang sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Almamater yang telah memberi peluang sangat berharga untuk masa depan.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

**PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DAN V TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN
KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Febrian Nugroho
NIM. 13604221058

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan kurang tertariknya serta minat siswa kelas IV dan V terhadap materi pembelajaran permainan tradisional. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang berjumlah 69 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan pemaparan data dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul paling banyak pada kategori sedang. Secara rinci persentase hasil penelitian adalah sangat baik 10,14%; baik 26,09%; sedang 39,13%; rendah 10,40%; dan sangat rendah 14,50%.

Kata Kunci: *Pemahaman, Siswa Kelas IV dan V, Pembelajaran Permainan Tradisional*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Suhadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Sudardiyono., selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Suhadi, M.Pd., selaku Ketua Penguji, bapak Saryono, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji, dan ibu Sri Mawarti, M.Pd., selaku Penguji Utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan bapak Dr. Subagyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala sekolah SD Negeri Sutran Ibu Nur Hayati, S.Pd., yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Para guru dan staf Sekolah Dasar Negeri Sutran yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Penulis,

Febrian Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Pemahaman	10
2. Hakikat Permainan	16
3. Hakikat Permainan Tradisional	20
4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	35
5. Hakikat Pembelajaran Permainan Tradisional	38
6. Hakikat Siswa Sekolah Dasar	49
B. Hasil Penelitian yang Relevan	54
C. Kerangka Berpikir	56
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	57
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	58
E. Validasi Ahli	61
F. Uji Coba Instrumen	61
G. Teknik Pengambilan Data	64
H. Teknik Pengumpulan Data	67
I. Teknik Analisis Data	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian	70
B. Deskripsi Data Penelitian	70
C. Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi Hasil Penelitian	87
C. Keterbatasan Penelitian	88
D. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Bentengan	30
Gambar 2. Permainan Lompat Tali	31
Gambar 3. Permainan Gobag Sodor	32
Gambar 4. Permainan Sunda Manda	33
Gambar 5. Histogram Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional	78
Gambar 6. Persentase Pemahaman Siswa Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional	79
Gambar 7. Histogram Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Terjemahan	81
Gambar 8. Persentase Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Terjemahan	82
Gambar 9. Histogram Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Penafsiran	83
Gambar 10. Persentase Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Penafsiran	84
Gambar 11. Histogram Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Ekstrapolasi	85
Gambar 12. Persentase Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Ekstrapolasi	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian	60
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penelitian Setelah Uji Coba	63
Tabel 3. Skor Jawaban Angket Penelitian	67
Tabel 4. Rentang Norma dan Pengkategorian	69
Tabel 5. Deskripsi Statistik Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul	72
Tabel 6. Norma Penilaian Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul	73
Tabel 7. Deskripsi Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Terjemahan	74
Tabel 8. Norma Penilaian Pemahaman Terhadap Faktor Terjemahan	74
Tabel 9. Deskripsi Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Penafsiran	75
Tabel 10. Norma Penilaian Pemahaman Terhadap Faktor Penafsiran	76
Tabel 11. Deskripsi Pemahaman Siswa Terhadap Faktor Ekstrapolasi	76
Tabel 12. Norma Penilaian Pemahaman Terhadap Faktor Ekstrapolasi	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	95
Lampiran 2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta DIY.....	96
Lampiran 3. Surat Izin Bapedda Bantul	97
Lampiran 4. Surat Keterangan Kepala Sekolah SD Negeri Sutran	98
Lampiran 5. Daftar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Sutran	99
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi	103
Lampiran 7. Instrumen Tes Uji Coba Penelitian	105
Lampiran 8. Uji Validitas	109
Lampiran 9. Data Tabulasi Nilai Siswa Setelah Tes Uji Coba	125
Lampiran 10. Data Perhitungan Item Soal Ganjil dan Genap	131
Lampiran 11. Person Produk Momen	134
Lampiran 12. Uji Reliabilitas	135
Lampiran 13. Instrumen Tes Penelitian	136
Lampiran 14. Data Tabulasi Nilai Siswa Setelah Penelitian	140
Lampiran 15. Data Statistik Frekuensi	144
Lampiran 16. Silabus Kelas IV	147
Lampiran 17. RPP Kelas IV	149
Lampiran 18. Silabus Kelas V	160
Lampiran 19. RPP Kelas V	162
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	170

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kabupaten Bantul memiliki berbagai macam budaya, tradisi, dan permainan tradisional. Namun, permainan-permainan tradisional kini mulai tersisih keberadaannya. Selain itu, untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada. Padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Salah satunya untuk melestarikan permainan tradisional yang mulai tersisih dengan kemajuan perkembangan zaman perlu dibutuhkan suatu pendidikan. Dari pendidikan formal, ataupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah dimulai dari SD, SLTP, SLTA dan perguruan tinggi (Rusli Ibrahim, 2008: 87).

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar penting keberadaannya karena: (1) Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SLTP (2) Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya (3) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang

membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Selain sebagai tempat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar sekolah juga merupakan tempat bermain, berinteraksi dengan orang lain atau merupakan rumah kedua bagi seorang siswa (Harsuki, 2003: 97).

Pendidikan jasmani adalah salah satu bidang studi yang diajarkan pada sekolah dasar. Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan masyarakat yang sehat. Peserta didik di sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain, dan memiliki kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat.

Dalam pendidikan jasmani segala aktivitas yang dipelajari harus sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Sehingga anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran dapat memperoleh informasi, memahami, dan memiliki keterampilan tertentu yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek-aspek yang ditanamkan dalam pendidikan jasmani antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Soemitro yang dikutip oleh Didiet Aditya (2015: 1) pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran,

stabilitas emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan mendasar dan besar dalam dasawarsa terakhir dan diakui bahwa sekolah memiliki peran sangat besar dalam proses perubahan tersebut. Sekolah sebenarnya memiliki peran sangat penting dalam membantu setiap insan peserta didik untuk mampu mengekspresikan dirinya dan membantu memerdekakan mereka sehingga tercipta manusia merdeka lahir batin (BSNP, 2006: 1).

Kajian tentang permainan tradisional anak di Indonesia umumnya belum sangat berkembang, tetapi terlihat perhatian yang cukup besar dari kalangan ilmuwan terhadap fenomena budaya ini, kecuali dari kalangan tertentu. Namun demikian perhatian yang cukup serius telah diberikan oleh pemerintah melalui Balai kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut Purwaningsih (2006) permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya. Menurut Dharmamulya (2008), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap

permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan aturan bermain permainan tradisional yang mudah dipahami. Dengan bermain permainan tradisional diharapkan siswa mempunyai perasaan senang, riang dan gembira untuk bergerak.

Selain itu, anak-anak di sekolah dasar lebih suka dengan aktivitas bermain. Karena melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran serta perasaannya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Dalam bermain permainan tradisional anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional, seperti menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, dan disiplin diri akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama (Sujarno Dkk, 2013: 1-2). Oleh karena itu, minat siswa terhadap permainan tradisional perlu dibarengi dengan pemahaman mengenai permainan tradisional yang lebih mendalam. Dengan demikian siswa benar-benar akan melakukan permainan tradisional dengan sungguh-sungguh, tidak asal bermain.

Berdasarkan pengamatan langsung saat observasi di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, kegiatan bermain dan permainan di sekolah tersebut mayoritas atau sebagian besar siswa menggemari olahraga yang berhubungan dengan bola dan yang paling populer adalah permainan sepak bola maupun permainan futsal. Pengajaran materi tentang permainan tradisional sudah dilaksanakan oleh guru penjas, tetapi masih banyak siswa yang kurang tertarik. Di sisi yang lain siswa masih mengutamakan bermain sepak bola maupun futsal bahkan saat diberikan pembelajaran tentang materi penjas seperti gerak dasar atletik, gerak dasar senam, dan pendidikan kesehatan siswa masih tetap meminta untuk bermain sepak bola ataupun futsal.

Selain itu, persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri Sutran yaitu salah satunya keterbatasan waktu dan jam pertemuan guru dalam mengajar pendidikan jasmani terlalu sedikit, dengan jumlah materi yang banyak tentu saja penguasaan siswa terhadap materi sangat terbatas. Sehingga dalam penyampaian materi mengenai jenis-jenis permainan tradisional serta manfaat permainan tradisional tidak maksimal. Akibatnya saat pembelajaran di lapangan apabila siswa diberikan materi tentang permainan tradisional nampaknya masih ada yang kurang tertarik. Terbukti saat pembelajaran siswa masih ada yang duduk-duduk dan bermain sendiri, seperti bermain sepak bola atau futsal. Hal tersebut juga tidak terlepas dari faktor lingkungan dimana tempat siswa berinteraksi dengan masyarakat. Misalnya, setelah pulang dari sekolah maupun pada hari libur siswa lebih suka bermain

dengan permainan digital seperti *playstation*, *game online*, *handphone*, dan komputer.

Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, misalnya di tempat bermain seperti *timezone* atau di warnet. Hal ini tentu saja berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan dilapangan atau di halaman yang luas. Saat bermain, anak-anak selalu bergerak. Sejalan dengan hal tersebut tentu saja pemahaman siswa mengenai permainan tradisional belum sepenuhnya maksimal.

Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu dan jam pertemuan guru dalam mengajar permainan tradisional kurang.
2. Sebagian besar siswa menggemari kegiatan bermain dan permainan sepak bola dan futsal.
3. Siswa kurang tertarik pada permainan tradisional.

4. Siswa lebih senang bermain dengan permainan digital seperti *playstation*, *game online*, handphone, dan komputer.

C. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pada satu pembahasan maka peneliti ini dibatasi hanya pada: “Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”. Peneliti memilih siswa kelas IV dan V sebagai responden karena siswa usia kelas IV dan V sudah memiliki cara berpikir yang lebih baik dibandingkan dengan siswa usia kelas bawah sehingga data yang diperoleh akan baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah seberapa besar pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menunjukkan secara ilmiah tentang pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Sutran, sehingga dapat dimanfaatkan untuk bahan evaluasi bagi guru khususnya guru Penjasorkes terdapat proses kegiatan evaluasi mengajar di sekolah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori tentang permainan tradisional.
- c. Memberikan sumbangan terhadap perkembangan pemahaman khususnya mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk dapat melengkapi pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian serta melengkapi salah satu syarat kualifikasi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan jasmani.

- b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, setelah diadakan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembelajaran terkait bagaimana pemahaman siswa terhadap permainan tradisional sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam memberikan materi pembelajaran.

Guru diharapkan berpartisipasi dalam memelihara peninggalan kebudayaan yang merupakan aset bangsa serta berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Setelah diadakan penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan dasar bagi lembaga sekolah untuk dapat mengambil kebijakan yang relevan, sebagai bentuk upaya nyata untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar.

Dapat memberikan informasi tentang pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupataen Bantul.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Pengetahuan tidak akan bermakna pada penerapannya jika tidak didukung pemahaman, mengenai pengetahuan itu. Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Bloom yang dikutip oleh Rusli Ibrahim (2010: 7-8), klasifikasi tingkah laku yaitu sebagai berikut:

1) Pengetahuan

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

3) Aplikasi (penerapan)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.

4) Analisis

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat dipahami.

5) Sintesis

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

6) Evaluasi

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberi pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan tertentu.

Menurut kamus bahasa Indonesia, pemahaman diartikan sebagai suatu proses, perbuatan cara memahami atau memahamkan. Jadi, pemahaman merupakan suatu proses pengertian seseorang terhadap suatu hal. Sedangkan menurut Agus Susworo dan Fitriyani (2008: 9) pemahaman adalah suatu proses kognitif dimana terjadi penerimaan rangsang yang menjadikan seseorang dapat mengerti akan suatu hal dan menerima hal tersebut secara logis.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 118) Pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Menurut Nana sudjana (2013: 46), mengemukakan pemahaman kepada suatu objek terbentuk melalui serangkaian proses kognitif. Yang dikatakan proses kognitif adalah suatu proses yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indera kemudian terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dari pengetahuan tersebut sehingga menjadi pola yang logis dan mudah dimengerti. Di dalam pembelajaran, pengetahuan merupakan tingkatan pertama dari ranah kognitif karena peserta didik hanya sebatas tahu tentang materi yang diajarkan, pemahaman merupakan tingkatan kedua setelah pengetahuan karena peserta didik dituntut tidak hanya sekedar tahu tetapi harus diajarkan.

Hasil belajar pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dibandingkan tipe belajar pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh yang lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal (Nana Sudjana, 2012: 24)

Menurut Nana Sudjana (2012: 24-25) menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan ke dalam 3 katagori yaitu:

1. Tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke bahasa Indoensia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.
2. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik kejadian membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
3. Tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat estimasi, prediksi berdasarkan kepada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau simbol, serta kemampuan membuat kesimpulan yang dihubungkan dengan implikasi dan konsekuensinya.

Menurut Sri Anitah Wiryawan (2001: 16), seseorang dikatakan memahami sesuatu berarti guru telah mengorganisasikan dan mengutarakan kembali apa yang dipelajarinya dengan menggunakan kalimatnya sendiri. Jadi pada tingkat ini, siswa sudah tidak lagi mengingat dan menghafal informasi yang diperoleh, melainkan harus dapat memulih dan mengorganisasikan informasi tersebut.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu dalam mengungkapkan atau menterjemahkan arti dari sesuatu hal yang tersaji, baik yang tertulis, tersirat, maupun tersurat menggunakan kata-kata yang disusun sendiri.

Dalam hal ini pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Berdasarkan hal tersebut, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap permainan tradisional dengan baik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Proses belajar atau penerimaan sumber pengetahuan tidak akan berhasil tanpa adanya pemahaman dari subjek tentang pengetahuan itu sendiri, oleh karena itu pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas ataupun pekerjaan. Demikian halnya dengan pemahaman, tidak akan bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya.

Ngalim Purwanto (2010: 17), menyebutkan bahwa belajar sebagai suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan, dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu sebagai berikut :

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual, antara lain yaitu faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial, antara lain yaitu faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Selain itu, faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman peserta didik dijelaskan oleh Ardi dalam blogs www.psychologymania.com (2013) adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal (dari diri sendiri)
 - a. Faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: keadaan panca indera yang sehat tidak mengalami gangguan, terutama indera pendengaran dan penglihatan, kesehatan yang prima tidak dalam keadaan lelah atau sakit, serta perkembangan tubuh yang tidak sempurna (cacat).
 - b. Faktor psikologis, meliputi: (1) kecerdasan atau intelektual berperan dalam berhasil dan tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti suatu program pendidikan. Orang yang lebih cerdas pada umumnya akan lebih mampu belajar dari orang yang kurang cerdas, (2) minat sangat

mempengaruhi proses dan hasil belajar. Seseorang yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka tidak diharapkan dia akan berhasil dalam mempelajari hal tersebut, sebaliknya jika seseorang belajar dengan penuh minat maka hasilnya yang diharapkan akan lebih baik, dan (3) bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat yang dimiliki akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha yang dilakukan.

2) Faktor Eksternal (dari luar diri)

- a. Faktor lingkungan, meliputi: (1) lingkungan alami dapat berupa pencahayaan, sirkulasi udara, keadaan suhu dan kelembaban udara. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar pada keadaan udara panas, dan (2) lingkungan sosial dapat berwujud manusia maupun wakil manusia, seperti gambar, rekaman, dokumen, suara mesin pabrik atau gemuruhnya pasar, serta lingkungan sosial yang tidak bersih pun dapat mengganggu belajar.
- b. Faktor sarana dan prasarana, seperti gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, kurikulum, bahan yang harus dipelajari, dan pedoman-pedoman belajar. Faktor-faktor tersebut merupakan faktor-faktor yang pengadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

c. Tingkatan Pemahaman

Menurut Skemp (1976) yang dikutip oleh Aam Amaliyanti dalam artikel pemahaman Siswa dalam Proses Belajar (2014) tingkatan pemahaman

(*understanding*) pada pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemahaman instruksional (*instructional understanding*), pada tingkatan ini siswa dapat dikatakan baru berada di tahap tahu atau hafal saja, akan tetapi siswa belum atau tidak tahu mengapa hal itu bisa terjadi atau dapat terjadi, selanjutnya siswa juga belum atau tidak biasa menerapkan hal tersebut pada suatu keadaan baru yang saling berkaitan.
- 2) Pemahaman relasional (*relational understanding*), pada tingkatan ini siswa tidak hanya sekedar tahu dan hafal tentang suatu hal, akan tetapi siswa juga tahu bagaimana dan mengapa hal itu dapat terjadi, yang selanjutnya siswa juga dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terkait pada situasi lain.

2. Hakikat Permainan

Menurut Soetoto Pontjopoetro (2006:1.21) permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Orang biasanya mengalahkan bermain adalah bergerak sambil bersenang-senang. Dalam pengertian bermain termasuk bergerak, jadi permainan selalu diiringi oleh gerakan. Bukan hanya gerakan jasmani saja, tetapi gerakan (getaran) jiwa juga.

Permainan adalah aktivitas yang sangat digemari oleh anak-anak para remaja dan juga orang-orang tua. Banyak para cendekiawan mengemukakan pendapatnya mengenai permainan. Ada yang berpendapat bahwa permainan atau bermain

berguna bagi perkembangan pribadi, ada yang positif menyenangkan, ada pula yang menyatakan permainan bermanfaat bagi perkembangan biologika dan juga pendidikan. Dengan bermain dapat dikembangkan kestabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental. Melalui permainan juga dapat dikembangkan proses individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, bahkan antara negara dengan bangsa di dunia ini.

Permainan adalah bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak sekali kegiatan. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Permainan mempersiapkan anak untuk siap melakukan kegiatan olahraga lainnya seperti atletik, bela diri, renang, dan senam. Permainan mempunyai hubungan yang erat sekali dengan kegiatan olahraga yang lain dalam mengembangkan manusia seutuhnya.

Menurut Soetoto Pontjopoetro (2006: 1.21) arti permainan ditinjau dari sudut pendidikan adalah mendidik anak untuk menuntun pertumbuhan jasmani dan rohani. Dalam permainan dapat belajar memberi dan menerima, belajar mengukur kekuatan atau kecakapan sendiri dengan kekuatan atau kecakapan orang lain, belajar bergaul dengan orang lain. Dalam permainan kelompok akan timbul rasa persatuan, kerjasama karena senasib sepenanggungan antara anggota, kelompok, rasa tanggung jawab terhadap orang lain menujunjung tinggi hak-hak orang lain dan sebagainya. Permainan merupakan bagian dari pada bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya pada kegiatan olahraga

pada umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan, dan sosial. Dengan tumbuh dan berkembangnya manusia secara keseluruhan melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak-anak dipersiapkan untuk dapat menunjang kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, keseimbangan mental, serta pendekatan jarak sosial. Dalam semua kegiatan bidang studi pendidikan jasmani pada hakikatnya menggarap hal yang sama yaitu gerak manusia, melalui gerak manusia inilah ingin dipengaruhi pertumbuhan dan perkembangan manusia keseluruhan seperti di atas. Jadi, dalam pengembangan kemampuan manusia secara keseluruhan ini tugas semua kegiatan yang ada dalam bidang studi pendidikan jasmani saling terkait dan tidak dapat dipisah-pisahkan secara berjalan, secara harmonis dan integral.

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat/teori-teori mengenai permainan. Teori-teori permainan yang ini terbagi menjadi teori klasik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, diantaranya adalah (a) Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain, (b) Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa

tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan, (c) Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam - macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan, (d) Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler. Teori ini mengatakan bahwa anak-anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya (Mutiah, 2010).

Sedangkan teori-teori moderen diataranya diajukan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya. Teori kognitif dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa akan datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Bermain

merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya (Mutiah, 2010).

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak, yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

3. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Soetoto Ponjtopoeto (2006: 6.1) Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang setelah selesai melakukan kegiatan sehari-hari. Setiap daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya saja namanya yang berbeda. Permainan anak adalah salah satu jenis permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak, diantaranya berasal dari permainan tradisional yang berbeda-beda dari setiap daerah. Nama permainan tradisional umumnya berasal dari latar belakang, tujuan ataupun dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat.

Permainan anak tradisional tidak semuanya mengandung unsur pendidikan jasmani. Dalam permainan ini anak banyak sekali bergerak, suatu hal yang mempunyai pengaruh baik terhadap peredaran darah. Karena permainan

tradisional banyak bergerak, maka organ-organ tubuh kita berfungsi lebih baik dan pada gilirannya akan meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan.

Menurut Sukirman Dharmamulya, dkk (2008: 7) permainan tradisional anak sangat relevan dengan tujuan pendidikan anak, tidak hanya sekedar sebagai upaya pelestraian, tetapi juga menawarkan sebuah gagasan permainan tradisional untuk dijadikan pilihan pendidikan anak. Adapun jenis permainan tradisional anak sangat variatif baik dalam cara mainannya (laki-laki, wanita, atau campuran laki dan wanita, berkelompok atau perorangan maupun pada akhirnya permainan ada yang kalah dan menang, ada yang dihukum dan yang menghukum, ada yang untung dan ada yang rugi). Sifat dari permainan tersebut ada yang kompetitif, rekreatif, antraktif, yang semuanya diekspresikan lewat beberapa gerakan fisik, nyanyian, dialog, nyanyian dan dialog, dan bias berupa tebak-tebakan, atau kecermatan dalam penghitungan, ketepatan menjawab pertanyaan, belajar komunikasi dan sebagainya. Setiap jenis permainan tradisional anak tersebut perlu dideskripsikan lagi dengan melihat aspek-aspek yang ada di dalamnya. Untuk menampilkan identitas masing-masing jenis permainan tradisional anak yang cukup variatif ini tentunya diperlukan pengategorisasian jenis permainan anak dengan melihat esensi dari cara-cara mainannya, yaitu dengan mengasumsikan bahwa dalam cara bermain ada muatan yang tersembunyi yang mengandung nilai-nilai positif bagi anak-anak yang memainkannya. Misalnya saja permainan yang dilakukan dengan disertai nyanyian dan atau dengan dialog diantara permainan akan mempunyai makna dan nilai-nilai yang berbeda dengan jenis permainan yang

sifatnya kompetitif yang memerlukan olah pikir, kreatif dan kecerdikan. Demikian juga dengan jenis permainan yang didominasi dengan kekuatan fisik.

Menurut Heddy Shri Ahmisa-putra dalam Sukirman Dharmamulya, dkk (2008: 9) menggunakan beberapa perspektif yang pernah dipakai oleh para ilmuwan dalam kajian mereka tentang permainan, yaitu dalam perspektif-perspektif fungsional, permainan, psikologis dan adaptasi. Melalui keempat perspektif itu, ia ingin menjelaskan bahwa permainan anak tidaklah sesederhana seperti istilah “permainan” tetapi di dalamnya terkandung dimensi-dimensi kultural yang perlu dipahami dengan secara lebih mendalam lewat kajian-kajian ilmiah. Dalam konteks itulah, menurut Heddy Shri Ahimsa-putra dalam Sukirman Dharmamulya, dkk (2008: 9) perlu ditelaah kembali berbagai permainan anak yang memiliki kemungkinan untuk dikembangkan dan dilestarikan yang akan bermanfaat bagi pendidikan anak.

Menurut Ahimsa putra dalam Sukirman Dharmamulya, dkk (2008: 10) melihat selama ini baik dari masyarakat awam, maupun kalangan ilmuwan sosial-budaya tidak dengan jelas mempunyai perhatian terhadap permainan tradisional anak. Boleh dikatakan permainan tradisional anak memang sudah “terkubur” oleh perjalanan waktu, yang membuat posisinya semakin lemah karena beragam faktor yang melatar belakangi, apakah itu faktor lahan atau tempat bermain yang sudah tidak memungkinkan lagi, semakin sempitnya waktu untuk bermain anak-anak, jenis-jenis permainan itu sudah tidak populer lagi untuk dimainkan atau semakin beragam permainan anak untuk dijadikan pilihan bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan secara turun menurun kepada masyarakat dan biasanya terdapat di pedesaan. Permainan tradisional bisa dimainkan dengan menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat, biasanya permainan tradisional ini membutuhkan tempat yang luas untuk bermain. Selain itu permainan tradisional banyak sekali bergerak maka akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan.

b. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Ada beberapa nilai yang bisa didapat dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya dalam Purwaningsih (2006), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- 1) Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- 2) Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
- 3) Rasa berteman, seorang anak seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.

- 4) Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
- 5) Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- 6) Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
- 7) Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu Nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.
- 8) Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
- 9) Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- 10) Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
- 11) Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

c. Aspek Permainan Tradisional

Menurut Pamuji Sukoco (2010: 8) Prinsip pengembangan dalam pembelajaran permainan tradisional untuk anak harus memperhatikan beberapa aspek. Aspek tersebut diantaranya adalah aspek perencanaan program, aspek *main streaming* program, dan aspek strategi pembelajaran permainan.

1) Aspek Perencanaan Program

Merencanakan program pembelajaran permainan tradisional harus memperhatikan tingkat kebutuhan anak yang sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan gerakanya sehingga dapat berguna bagi kehidupannya. Selain kesesuaian dengan pertumbuhan dan perkembangan gerakanya, ditinjau juga keberadaan dana, alat vasilitas, sumber daya manusia, dan rencana kegiatan atau penjadwalan. Dalam perencanaan program perlu diperhatikan hal sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi kemampuan peserta didik berdasarkan kelainan dan tingkat kebutuhannya.
- b) Mengklasifikasikan ke dalam kelompok yang memungkinkan dapat dilaksanakan proses pembelajaran secara klasikal.
- c) Mempersiapkan program berdasarkan tingkat kemampuan individu atau kelompok.
- d) Melaksanakan pembelajaran berdasarkan program yang telah disusun.
- e) Melaksanakan evaluasi terhadap perkembangan atau kemajuan belajar.

2) Aspek *Mainstreaming* Program

Mainstreaming berarti anak dengan hambatan harus memperoleh pembelajaran permainan tradisional sedapat mungkin tidak terpisah dengan yang

lain yang tidak berhambatan. Setiap anak harus menjadi bagian proses pembelajaran permainan tradisional.

3) Aspek Strategi Pembelajaran Permainan

Strategi pembelajaran permainan tradisional harus dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik dapat didekati melalui modifikasi pembelajaran permainan tradisional. Modifikasi pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan melalui modifikasi alat fasilitas, modifikasi peraturan permainan, modifikasi pendekatan pembelajaran, dan modifikasi variasi keterampilan yang diajarkan.

- a) **Modifikasi Alat:** Modifikasi alat dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan memperkecil lapangan permainan tradisional yang disesuaikan dengan jumlah peserta yang memiliki kebutuhan yang sama dalam perkembangan gerakanya, atau dengan ukuran lapangan yang tetap tetapi jumlah pesertanya diperbanyak selama tingkat kebutuhannya sama.
- b) **Modifikasi Peraturan Permainan:** Modifikasi peraturan permainan tradisional dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan tingkat kesulitan yang mungkin dialami oleh peserta pembelajaran permainan tradisional. Peraturan disederhankan agar tingkat keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik mampu mengakomodasi tingkat peraturan sesuai dengan ketrampilannya.
- c) **Modifikasi Pendekatan Pembelajaran:** Pendekatan pembelajaran berkaitan dengan gaya mengajar guru dan metode pembelajaran. Tidak ada satu metode pembelajaran yang baik dapat dalam pembelajaran. Penggunaan kombinasi berbagai metode atau gaya mengajar sangat diperlukan. Guru harus dapat

menerapkan berbagai metode dan gaya mengajar agar peserta didik dapat belajar dengan optimal.

- d) Pengembangan variasi Keterampilan: Variasi materi permainan tradisional yang baik adalah bervariasi. Variasi dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai tingkat kesulitan materi atau dengan menggabungkan berbagai tingkat keterampilan dalam permainan tradisional.

d. Macam-Macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat "*fairplay*" dan "*sport smanship*" atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati.

Menurut Sukirman Dharmamulya (1992: 46), aneka ragam wujud dan bentuk permainan itu ada yang berpendapat digolongkan dalam tiga kategori yaitu permainan strategi, permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik dan permainan yang dilakukan secara bermain sambil belajar.

Di samping itu, ada pula yang membedakan permainan anak menjadi kelompok permainan olahraga, permainan belajar, permainan bergaul, tari-tarian, permainan berkelahi maupun permainan melawak. Di bawah ini akan

disampaikan pembagian permainan anak yang dibagi menurut maksud yang terkandung di dalamnya (Sukirman Dharmamulya, 1992: 46-48), yaitu sebagai berikut:

1) Permainan yang bersifat menirukan sesuatu perbuatan

Karena watak meniru-nirukan itu banyak sekali terdapat pada anak-anak, maka dalam permainannya pun banyak juga yang bersifat demikian. Misalnya permainan berjual beli (*pasaran*), bermain mempelai (*mantenan*), berjamu (*dhayoh-dhayohan*), membuat rumah dari batu, tanah dan pasir., membuat pakaian dari kertas untuk boneka, membuat wayang dari *janur* (daun kelapa) atau tangkai rumput, dan lain sebagainya. Permainan-permainan ini oleh anak-anak selalu dilakukan dengan asyiknya, sehingga anak-anak itu merasakannya sebagai perbuatan yang sungguh-sungguh.

2) Permainan mencoba kekuatan dan kecakapan

Permainan ini dengan tidak disadari oleh anak-anak sendiri mempunyai maksud melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Permainan semacam ini misalnya: tarik-menarik, bergantung, berkejar-kejaran, gobag sodor, gobag bunder, bangkat, benthik, uncal, jelungan, genukan dengan gendhongan, obrog, tembung (*ecu*), bandhulan, dan banyak lainnya.

3) Permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indera

Dalam permainan ini termasuk latihan kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, menghitung jarak, menajamkan alat penglihatan, menggambar, menajamkan alat pendengaran dan lain sebagainya. Permainan semacam ini misalnya: gatheng, dhakon, macanan, sumbar suru, sumbar manuk, sumbar dulit, kubuk, adu kecil, adu kemiri, main kelereng, jirak, bengkat, pathon, dhakepan, menggambar di tanah, main baying-bayangan seperti kidang talun dan sebagainya.

Permainan-permainan tersebut erat sekali hubungannya dengan yang disebut keolahragaan dan permainan (*sport en spel*), nada harapan, apabila dipelihara dan diusahakan perlatannya diperbuat dari bahan-bahan yang agak modern, dengan aturan permainan agak sempurna, niscaya permainan-permainan tradisional ini menjadi populer kembali, dan tidak akan kalah dengan permainan-permainan yang berasal dari luar.

4) Permainan dengan latihan bahasa

Yang dimaksudkan di sini adalah permainan-permainan anak yang berupa percakapan. Tiap-tiap jika anak berkumpul, tentu timbul persoalan dongeng atau cerita pengalamannya, dengan kepastian timbul fantasi yang hebat-hebatnya. Di sinilah tempat berkembangnya otak dan kecakapan bahasa. Biasanya dalam kesempatan ini lalu tampil seorang dengan teka-tekinya.

Jika permusyawaratan sudah meningkat kepada teka-teki, semua anak tidak akan terbatas hanya menabak saja, tetapi tentu membalas mengajukan teka-teki sendiri, dan ini tidak terbatas pula kepada teka-teki yang telah lazim di dengar orang, seperti misalnya: *puk-puk bul, teng-teng cer, pitik walik saba kebon* saja, tetapi tentu timbul bermacam-macam teka-teki buatan sendiri yang asli. Dalam berlatih kecakapan bahasa ini sering terdapat pula bahasa rahasia anak-anak, ialah dengan mempergunakan perkataan-perkataan biasa yang lalu dibalik suku katanya, atau dibaca dari belakang, atau ditambah sisipan dan sebagainya. Misalnya kata pasir jadi sapir, jadi konsonannya dipindahkan, atau pasir jadi kawir, jadi tambah kata askaw di tengah-tengahnya. Kegemaran bermain kata seperti tersebut di atas merupakan kebanggaan bagi anak-anak, dan sebaliknya pihak orang tua tidak perlu mencampurinya. Sebab memang itulah sifat dan kegemaran anak-anak.

5) Permainan dengan gerak lagu dan wirama

Permainan yang beserta lagu dan wirama sangatlah luas dan banyak sekali periciannya, maka dibawah ini sementara keterangan singkatnya. (a) Golongan permainan yang semata-mata lagu yang menjadi pokok. Golongan ini terbagi lagi menjadi beberapa macam, misalnya: yang berupa lagu biasa, mengajak kawan bermain, yang mempunyai maksud mengharap akan kedatangan angin, atau supaya barang-barang yang dibuat dapat jadi seperti dimaksudkan, mencela kawan, mengutuk binatang, memuji kebagusan orang atau kawan, mendatangkan bidadari atau sukma halus lainnya, memikat supaya seekor binatang tunduk kepadanya dan lain sebagainya. Lagu-lagu ini misalnya: *Padang bulan, Nya uceng nya lenga, Campa undangna barat dawa, Uler-uler jedhung, Ce cah ladak, Cuh nya kadhasmu, Wulung gawekna sumur bandung, Sikil bumbung mata laron, Mbok lara si tekas, Widadari tumurana, The sonthe bohung, Dhek erek dhuwur kencur*, dan lain sebagainya. dan (b) Golongan lagu yang disertai gerak permainan seperti menjadi pengantar permainan misalnya jamuran dan cublak-cublak suweng.

Macam-macam permainan tradisional yang bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1) Permainan Bentengan

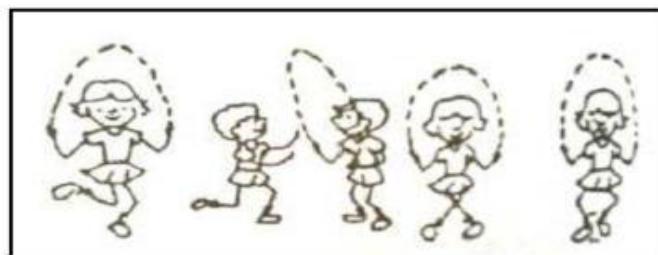


Gambar 1. Permainan Bentengan
Sumber : Herman Subarjah, 2008: 3422

Pemain dibagi menjadi 2 grup, masing-masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. Hanya saja, tidak semudah itu untuk “menduduki” benteng musuh karena mereka akan berusaha mempertahankan bentennya dan merebut juga benteng lawannya.

Dalam permainan ini, benteng berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar benteng, kekuatan akan berkurang sehingga ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbarui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama di luar bentengnya. Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan “dipenjara” di sebelah benteng lawan. Ia bisa diselamatkan asal di sentuh oleh teman satu grupnya (A. Husna M, 2009: 2).

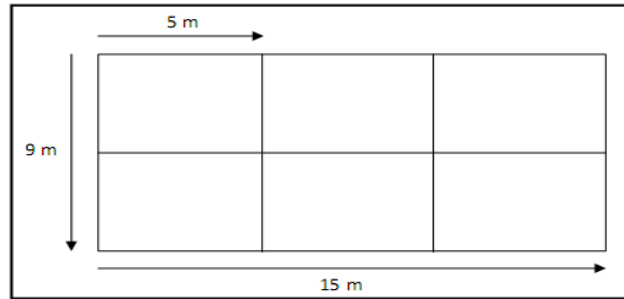
2) Permainan Lompat Tali



Gambar 2. Permainan Lompat Tali
Sumber : Herman Subarjah, (2008: 3.8)

- a. Setiap siswa diberikan satu tali untuk satu siswa kurang lebih panjangnya 2 meter. Apabila tidak cukup bisa di buat beregu.
- b. Ujung tali pertama dipegang tangan kanan dan ujung satunya dipegang oleh tangan kiri. Kemudian tali diputar diatas kepala dari depan kebelakang, atau dari bekang kedepan. Pada saat tali menyentuh tanah atau lantai didepan dan melompatlah dengan satu kaki dan turun dengan kaki lainnya.
- c. Pada saat memutar tali tangan harus berada di samping luar dan tidak diatas pundak. Untuk pertama latihan lompatan dilakukan dengan gerakan sederhana baru dapat meningkat kepada yang lebih kompleks, misalnya dua putaran tali satu lompatan dan sebagainya. Unsur-unsur penjas : melatih keterampilan melompat, meloncat dan koordinasi tangan dan kaki (Soetoto Poenjopoetro, 2002:4.22)
- d. Atau dapat dilakukan dua orang di sisi kanan dan kiri memegang tali karet. Pemain yang lain harus meloncatinya. Tinggi karet mulai dari semata kaki, kemudian naik selutut, lalu sepaha kemudian se pinggang. Pada ketinggian tersebut, setiap pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali karet. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat keatas tanpa berjinjit, kemudian sambil berjinjit. Pemain yang melewati ketinggian tersebut asalkan tidak menggunakan alat bantu. Bila pemain tidak berhasil melompati karet dengan benar, maka ia tukar posisi menjadi pemegang karet (Husna, 2009:11).

3) Permainan Hadang atau sering disebut dengan Gobag Sodor



Gambar 3. Permainan Lapangan Gobag Sodor
Sumber : Soemitro, (1992: 137)

Permainan ini terdiri dari 2 grup, yaitu group jaga dan group lawan. Setiap orang di group jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak lurus dari penjaga lainnya.

Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain di belakang sejauh 4 kali rentangan lengan. Wilayah permainan dan garis jaga di tandai oleh kapur. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jadi, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan untuk melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemainpun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika mengenai seluruh pemain lawan (A.Husna M,2009:1).

4) Permainan Sunda Manda (*Engkling*)



Gambar 4. Permainan Sunda Manda

Sumber : log.viva.co.id

Dalam prosedur permainan engklek ini secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan satu kaki lainnya untuk melewati kotak-kotak dalam bidang/area permainan. Permainan ini membutuhkan gacu (berupa pecahan genting, pecahan keramik, atau uang logam) untuk dilempar sebagai tanda keberadaan pemain. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu di atas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki. Ada berbagai variasi dalam hal aturan permainan dan prosedur permainan dalam engklek ini. Variasi ini juga terjadi pada bentuk engklek yang berbeda.

Adapun cara memainkan permainan sunda manda ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Pertama kali yang harus dilakukan sebelum melakukan permainan engklek adalah menggambar bidang engklek terlebih dahulu.
- b. Kemudian pemain harus melakukan hompimpah (teknik pengundian dengan telapak tangan) untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu. Hompimpah di sini harus ditentukan yang berbeda pertama jalan memulai permainan atau jalan terakhir. Biasanya yang berbeda dalam hompimpah akan jalan terlebih dahulu. Kemudian pemain selanjutnya berdasarkan perbedaan hompimpah kedua, ketiga, dan seterusnya. Jika permainan dilakukan oleh dua orang, maka cukup dilakukan suit.
- c. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai gacu (berupa pecahan genting, pecahan keramik, ataupun uang logam).

- d. Para pemain harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- e. Gacu dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacu yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.
- f. Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacu hingga melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut, maka pemain tersebut akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- g. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak bidang, mengambil gacu dengan membelakangi bidang dan menutup mata, serta tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil gacu, maka dia mati dan digantikan pemain selanjutnya.
- h. Apabila pemain berhasil mengambil gacu di puncak bidang, maka dia harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain tersebut engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacu yang dilemparkan tadi.
- i. Selanjutnya apabila berhasil pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara menjagling gacu dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada di tempat jatuhnya gacu yang tadi dilempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali pemain masih dalam posisi yang sama

melemparkan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang engklek maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Dan apabila pemain gagal, maka dia mengulangi kembali dari puncak/gunung.

- j. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional BSNP, (2006: 1). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani (Sukintaka, 2000: 2)

Menurut Wawan S. Suherman (2004: 23) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam rangka sistem pendidikan nasional.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 8) bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dalam Penyempurnaan atau penyesuaian kurikulum 1994 suplemen GBPP mata pelajaran Penjas orkes (dalam Sukadiyanto 2003: 99) bahwa tujuan pendidikan jasmani dan olahraga ialah membantu siswa agar memperoleh derajat kebugaran jasmani, kemampuan gerak dasar, dan kesehatan yang memadai sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya melalui penanaman, pengertian, pengembangan sikap positif dalam berbagai aktivitas jasmani.

Menurut BSNP (2006: 2), tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan fisik yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil dan memiliki sikap yang positif (BSNP, 2006: 2).

Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani di atas pembelajaran pendidikan jasmani diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah dasar harus mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan harus benar-benar dipilih sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan dan sosial, faktor-faktor diatas antara yang satu dengan yang lain saling berhubungan sehingga benar-benar harus diperhatikan. Sehingga anak-anak selalu dalam keadaan sehat, lincah, dan terampil.

5. Hakikat Pembelajaran Permainan Tradisional

a. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Dalam sebuah proses pembelajaran yang dijelaskan oleh Ensiklopedias dari blogs *www.pendidikanjasmani13.coid* (2012) perlu ditetapkan terlebih dahulu suatu perencanaan yang matang agar tercipta suatu hasil belajar yang optimal terhadap peserta didik. Perencanaan merupakan penetapan suatu tujuan, memilih kegiatan untuk tercapainya tujuan tersebut dan mengalokasikan sumber-sumber pada setiap kegiatan. Terutama tujuannya dalam bidang keolahragaan atau pendidikan jasmani terhadap peserta didik dalam peningkatan kualitas fisik,

mental, spiritual dan pengetahuan mengenai bidang tersebut, sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani.

Mengingat begitu pentingnya suatu perencanaan sebelum proses pembelajaran dilakukan, maka seorang guru disarankan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan hal-hal yang akan dilakukan dalam pembelajaran. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD). Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun untuk setiap kompetensi dasar yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih sesuai dengan penjadwalan di satuan pendidikan yang telah ditentukan.

b. Tujuan Pembelajaran

Salah satu sumbangan terbesar yang dijelaskan oleh Ensiklopedi dari blog www.pendidikanjasmani13.co.id (2012) dari aliran psikologi behaviorisme terhadap pembelajaran bahwa pembelajaran seyogyanya memiliki tujuan. Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh

B.F. Skinner pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instruction Objective*. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia.

Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Sementara itu, menurut Standar Proses pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Ini berarti kemampuan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran mencakup kemampuan yang akan dicapai siswa selama proses belajar dan hasil akhir belajar pada suatu KD.

Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi tampaknya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa: (1) tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan (2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Yang menarik untuk digarisbawahi yaitu dari pemikiran Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (*written plan*).

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu: (1)

memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri; (2) memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar; (3) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran; (4) memudahkan guru mengadakan penilaian. Dalam Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa. Sementara itu, Fitriana Elitawati (2002) menginformasikan hasil studi tentang manfaat tujuan dalam proses belajar mengajar bahwa perlakuan yang berupa pemberian informasi secara jelas mengenai tujuan pembelajaran khusus kepada siswa pada awal kegiatan proses belajar-mengajar, ternyata dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Memperhatikan penjelasan di atas, tampak bahwa tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, yang di dalamnya dapat menentukan mutu dan tingkat efektivitas pembelajaran.

c. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang yang dijelaskan oleh Ensiklopedi dari blogs www.pendidikanjasmani13.co.id (2012) dalam pembelajaran, saat ini telah terjadi pergeseran dalam perumusan tujuan pembelajaran. James Popham dan Eva Baker (2005) mengemukakan pada masa lampau guru diharuskan menuliskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk bahan

yang akan dibahas dalam pelajaran, dengan menguraikan topik-topik atau konsep-konsep yang akan dibahas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada masa lalu ini tampak lebih mengutamakan pada pentingnya penguasaan bahan bagi siswa dan pada umumnya yang dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Namun seiring dengan pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memusatkan pada penguasaan bahan, selanjutnya bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau biasa dikenal dengan sebutan penguasaan kompetensi atau performansi.

Dalam praktik pendidikan di Indonesia, pergeseran tujuan pembelajaran ini terasa lebih mengemuka sejalan dengan munculnya gagasan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Kendati demikian, di lapangan kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran seringkali dikacaukan dengan perumusan indikator pencapaian kompetensi. Sri Wardani (2008) bahwa tujuan pembelajaran merupakan target pencapaian kolektif, karena rumusan tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh desain kegiatan dan strategi pembelajaran yang disusun guru untuk siswanya. Sementara rumusan indikator pencapaian kompetensi tidak terpengaruh oleh desain ataupun strategi kegiatan pembelajaran yang disusun guru, karena rumusannya lebih bergantung kepada karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai siswa. Di samping terdapat perbedaan, keduanya memiliki titik persamaan yaitu memiliki fungsi sebagai acuan arah proses dan hasil pembelajaran.

Menurut James Popham dan Eva Baker (2005), menegaskan bahwa seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sesudah mengikuti pelajaran. Selanjutnya, dia menyarankan dua kriteria yang harus dipenuhi dalam memilih tujuan pembelajaran, yaitu: (1) *preferensi nilai guru* yaitu cara pandang dan keyakinan guru mengenai apa yang penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa serta bagaimana cara membelajarkannya, dan (2) *analisis taksonomi perilaku* dengan menganalisis taksonomi perilaku ini, guru akan dapat menentukan dan menitikberatkan bentuk dan jenis pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah seorang guru hendak menitik beratkan pada pembelajaran kognitif, afektif ataukah psikomotor.

Berbicara tentang taksonomi perilaku siswa sebagai tujuan belajar, saat ini para ahli pada umumnya sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom (Gulo, 2005) sebagai tujuan pembelajaran, yang dikenal dengan sebutan taksonomi Bloom (*Bloom's Taxonomy*).

Menurut Bloom perilaku individu dapat diklasifikasikan ke dalam 3 (tiga) ranah, yaitu sebagai berikut:

- a) *Ranah kognitif*; ranah yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).
- b) *Ranah afektif*; ranah yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).
- c) *Ranah psikomotor*; ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Ranah ini terdiri dari : kesiapan (*set*), peniruan

(*imitation*), membiasakan (*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*). Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam setiap aspek taksonomi terkandung kata kerja operasional yang menggambarkan bentuk perilaku yang hendak dicapai melalui suatu pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, dalam tabel berikut disajikan contoh kata kerja operasional dari masing-masing ranah.

d. Hubungan Kurikulum, Silabus, dan RPP

Dalam menempuh dan menghasilkan lulusan dengan kualitas yang baik dan bermutu yang dijelaskan oleh Ensiklopedi dari blogs www.pendidikanjasmani13.co.id (2012) maka seorang guru harus mempunyai 3 strategi dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan meliputi kurikulum, silabus dan RPP. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan dan isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah/madrasah dibawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor departemen agama kabupaten/kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah.

Didalam kurikulum terdapat 2 langkah utama untuk meraih dan mencapai kompetensi dasar, yaitu diantaranya silabus. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran tertentu, yang mencakup standar kompetensi,

kompetensi dasar, materi pembelajaran, indicator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Silabus juga bisa dikatakan sebagai penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kedalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan pencapaian kompetensi untuk penilaian. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan standar isi dan standar kompetensi lulusan, serta panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013.

Menurut Salim (1987:98), silabus dapat didefinisikan sebagai garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi atau materi pelajaran. Istilah silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok serta uraian materi yang perlu dipelajari siswa dan siswi dalam rangka pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran, terlebih dahulu perlu ditentukan standar kompetensi yang berisi kebulatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ingin dicapai, materi yang harus dipelajari, pengalaman belajar yang harus dilakukan, dan sistem evaluasi untuk mengetahui pencapaian standar kompetensi. Pengembangan silabus merupakan salah satu tahapan dalam pengembangan kurikulum yang bermanfaat sebagai pedoman dalam penyusunan RPP. Prinsip-prinsip dalam pengembangan silabus menurut Muslich (2007:25) antara lain: ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual dan konstektual, fleksibel, dan menyeluruh.

Untuk penjabaran lebih jelasnya maka silabus dituangkan ke dalam RPP untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar, dengan meliputi komponen-komponen identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar (*rubric penilaian*).

e. Prinsip-Prinsip Penyusunan RPP

Dalam penyusunan RPP yang dijelaskan oleh Ensiklopedi dari blog www.pendidikanjasmani13.co.id (2012) terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang bermutu sesuai dengan tujuan kompetensi dasar. Prinsip-prinsip penyusunan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik.
RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan social, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latarbelakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- b) Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar.
- c) Mengembangkan budaya membaca dan menulis.
Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- d) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut.
RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan dan remedi.
- e) Keterkaitan dan keterpaduan.
RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian dan sumber belajar. RPP disusun

dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

f) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Selain prinsip-prinsip yang tercantum diatas, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan demi terwujudnya tujuan KD yang dicapai, diantaranya adalah harus relevan, ilmiah, sistematis, konsisten, memadai, actual dan kontekstual, fleksibel dan menyeluruh.

f. Langkah-Langkah Penyusunan RPP

Dalam penyusunan RPP, terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan sehingga akan sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah diutarakan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Mengisi Identitas Mata Pelajaran
- b) Menentukan Standar Kompetensi.
- c) Menentukan Kompetensi Dasar.
- d) Menentukan Indikator pencapaian kompetensi
- e) Merumuskan Tujuan Pembelajaran
- f) Merumuskan materi pembelajaran
- g) Menentukan metode pembelajaran.
- h) Merumuskan kegiatan pembelajaran (skenario pembelajaran).
- i) Menentukan sumber belajar.
- j) Merumuskan penilaian hasil belajar

g. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar

Permainan tradisional merupakan bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani yang mempunyai banyak sekali manfaat gerak dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial

(Sujarno dkk, 2011: 164-165). Permainan tradisional mempersiapkan anak untuk siap melakukan kegiatan olahraga lainnya seperti atletik, bela diri, renang, dan senam. Permainan mempunyai hubungan yang erat sekali dengan kegiatan olahraga yang lain dalam mengembangkan manusia seutuhnya.

Dalam proses pembelajaran permainan tradisional guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Proses pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat diberikan pada materi seperti pemanasan, kegiatan inti, dan pendinginan yang dapat dijelaskan, yaitu sebagai berikut:

1) Pemanasan

Setiap melakukan kegiatan pendidikan jasmani dimulai dengan pemanasan gunanya untuk melemaskan otot-otot agar otot siap memulai kerja lebih berat dalam pembelajaran selanjutnya. Meningkatkan denyut nadi dengan perlahan-lahan dan dengan mudah sampai ke *training zone*. Ini dapat dimulai dengan berlari sekeliling lapangan, melompat ditempat, lompat atau latihan senam selama lebih kurang tiga menit yang menyebabkan nafas akan terasa lebih berat kerjanya untuk menarik pernafasan.

Latihan ini berguna untuk mempercepat peredaran darah agar lebih cepat membawa oksigen yang segar keseluruh tubuh ke jaringan otot agar siap melakukan pekerjaan yang lebih berat berikutnya (Harsuki, 2003: 68).

2) Latihan Inti

Jenis permainan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menyebabkan denyut nadi berada dalam *training zone*, sampai tercapai waktu latihan. Denyut nadi selalu diukur dan disesuaikan dengan intensitas latihan. Semua latihan inti pendidikan jasmani berada dalam latihan, yang mungkin menyebabkan denyut nadi tambah tinggi atau bertambah pelan, kalau nadi pelan maka diberikan latihan yang meningkatkan denyut nadi dan ini diatur oleh guru pendidikan jasmani dalam persiapannya.

3) Penenangan atau Pendinginan

Setelah siswa melakukan latihan pada inti pembelajaran, maka kondisi siswa pelan-pelan dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan. Mereka diberikan gerakan yang dapat menenangkan kegiatan fisik sehingga peredaran darah dikembalikan seperti biasa. Gerakan pernafasan diperlahan dan menarik nafas diperdalam dan mengeluarkan nafas perlahan-lahan melalui mulut. Setelah dilakukan berulang-ulang maka frekuensi nafas akan kembali seperti biasa. Kemudian anak-anak disuruh mengganti pakaian dan kembali belajar di kelas (Harsuki, 2003: 69).

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar yang telah diuraikan di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena

setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya.

6. Hakikat Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian Siswa Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah ke arah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Menurut Syamsu Yusuf (2009: 24) masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada usia 6 atau 7 tahun biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak mudah dididik daripada masa sebelum atau sesudahnya.

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Desmita (2010: 35) usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Siswa senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara

langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 7-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Biasanya pertumbuhan anak putri lebih cepat dari pada putra. Kebutuhan gizi anak sebagian besar digunakan untuk aktivitas pembentukan dan pemeliharaan jaringan.

Menurut Lusi Nuryanti (2008: 21), periode operasi konkret anak usia 7-11 tahun mencapai struktur logika tertentu yang memungkinkan mereka membentuk beberapa operasi mental, namun masih terbatas pada objek-objek yang konkret. Anak-anak menunjukkan kemampuan untuk mengklasifikasikan beberapa tugas dan mengurutkan objek dalam aturan tertentu.

Menurut Syamsu Yusuf (2000: 24-25), masa usia sekolah dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Namun pada umur 9 atau 10 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- 1) Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:
 - a. Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
 - b. Sikap tunduk pada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - c. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.

- d. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
- e. Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
- f. Pada masa ini (terutama usia 6, 7, 8, 9, 10 tahun) anak menghendaki nilai (angka raport) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai umur 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Anak realistis, ingin mengetahui lingkungan belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus yang oleh para ahli mengikuti teori factor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
- e. Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
- f. Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat pada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Sifat-sifat atau karakteristik anak usia 10 tahun sampai 12 tahun sifat yang menonjol adalah :

- a. Baik laki-laki yang perempuan menyenangi permainan yang aktif.
- b. Minat terhadap olahraga kompetitif meningkat.
- c. Minat terhadap permainan yang lebih terorganisir meningkat.
- d. Rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi, dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan diri.
- e. Selalu berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orang dewasa, dan berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa.
- f. Memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuannya.
- g. Memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan.
- h. Pemujaan kepahlawanan kuat.
- i. Mudah gembira.

- j. Kondisi emosionalnya tidak stabil.
- k. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar dijelaskan oleh Syamsul Hadi dalam blogs www.karakteristik-kebutuhan-siswa-sd.com (2009) adalah sebagai berikut:

1) Anak Sekolah Dasar Senang Bermain

Karakteristik ini menuntut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru Sekolah dasar seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tetapi santai. Penyusunan jadwal pelajaran hendaknya diberikan jeda antara mata pelajaran serius seperti IPA, matematika, dengan pelajaran yang mengandung unsur permainan seperti pendidikan jasmani atau Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

2) Anak Sekolah Dasar Senang Bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak sekolah dasar dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

3) Anak Usia Sekolah Dasar Bekerja dalam Kelompok

Anak usia sekolah dasar pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada di lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing

dengan orang lain secara sehat, mempelajari olahraga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok serta belajar keadilan dan demokrasi. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok.

4) Anak Sekolah Dasar Senang Melakukan Sesuatu Secara Langsung

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasarkan pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Bagi anak sekolah dasar, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih memahami tentang arah mata angin dengan cara membawa anak langsung keluar kelas, kemudian menunjuk langsung setiap arah angin.

Berdasarkan karakteristik siswa yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya siswa sekolah dasar lebih menyukai permainan dalam aktivitasnya, anak akan merasa senang dan anak sangat gemar melakukannya, mereka tidak menyadari bahwa dengan melakukan aktivitas dalam bentuk bermain tersebut akan sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan dirinya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Siswaya (2015) yang berjudul “Survei Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan sebanyak 52 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa survei pemahaman siswa terhadap permainan tradisional masuk dalam kategori Baik Sekali sebanyak 2 anak, kategori baik sebanyak 15 siswa, kategori cukup sebanyak 18 siswa, kategori kurang baik sebanyak 13 siswa, dan kategori tidak baik sebanyak 4 siswa.
2. Penelitian oleh Edi Sulistiyono (2014) yang berjudul “Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Terhadap Aktivitas Luar Kelas”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pemahaman guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Terhadap Aktivitas Luar Kelas (ALK). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas yang berjumlah 28. Subjek yang digunakan adalah seluruh anggota populasi. Penelitian ini menggunakan

metode survei, dengan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman Guru pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Terhadap Aktivitas Luar Kelas (ALK) berkategori sedang. Secara keseluruhan terdapat 1 guru (3,57%) dalam kategori sangat tinggi; 9 guru (32,14%) dalam kategori tinggi; 10 guru (35,71) dalam kategori sedang; 6 guru (21,43%) dalam kategori rendah; dan 2 guru (7,14%) dalam kategori sangat rendah.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu bentuk keterpurukan, seperti sekarang ini. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani. Sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

Permainan tradisional merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam olah gerak pada pembelajaran penjas, terutama yang memiliki jasmani rohani yang sehat. Permainan tradisional itu sendiri banyak jenisnya dan telah menyebar luas di berbagai kalangan masyarakat.

Bagi anak-anak permainan merupakan kegiatan utama seperti halnya makan dan minum.

Sebagian besar kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yaitu salah satunya bermain, hal ini sangat berhubungan dengan sifat anak-anak itu sendiri yang tidak mengenal lelah, mempunyai rasa ingin tahu dan meniru. Kemudian anak-anak akan berusaha untuk mencari tempat untuk bergerak bebas. Keinginan anak-anak bermain tergantung pada aspek jasmani dan rohani atau jiwanya yang sebagai mana sikap mereka terhadap permainan yang dipilihnya.

Dalam kehidupan anak-anak ada dua proses yang perlu diperhatikan yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Dalam masa pertumbuhan anak perlu memperhatikan proses perkembangan gerak mengenai pola gerakan yang teratur dan sistematis serta dengan memperhatikan kebugaran jasmani. Dalam proses permainan pada anak perlu juga adanya suatu pendekatan yang mengarahkan anak terhadap peningkatan prestasi di cabang olahraga.

Penelitian ini bermula dari membagikan angket kepada siswa kelas IV pada minggu pertama dan kemudian membagikan angket yang serupa kepada kelas V di SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul. Kemudian dilakukan tabulasi data dari angket kelas IV dan kelas V, setelah itu kedua data tersebut digabungkan dan dibandingkan satu sama lain untuk mengukur pemahaman siswa pada permainan tradisional?”

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Skor yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

“Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2012: 3). Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa terhadap permainan tradisional yang diartikan bahwa kemampuan siswa kelas IV dan V untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang

permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Pemahaman siswa ini di ukur dengan menggunakan sebuah angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang sejumlah 69 siswa. Teknik Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, karena subjek yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang terdiri dari 35 siswa kelas IV dan 34 siswa kelas V.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 136), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis. Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 134), prosedur yang ditempuh dalam pengadaan instrumen yang baik, yaitu sebagai berikut:

- a. Perencanaan, meliputi perumusan tujuan, menentukan variabel, katagorisasi variabel.
- b. Penulisan butir soal, atau item kuesioner, penyusunan skala, penyusunan pedoman wawancara.

- c. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan, surat pengantar, kunci jawaban dan lain-lain yang perlu.
- d. Uji coba, baik dalam skala kecil maupun besar
- e. Penganalisaan hasil, analisa item, melihat pola jawaban, peninjauan saran-saran dan sebagainya.
- f. Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik, dengan mendasarkan diri pada data-data yang diperoleh sewaktu uji coba.

Dalam menyusun instrumen menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9), digunakan langkah-langkah sebagai berikut yaitu mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan.

a. Mendefinisikan Konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk memberikan batasan arti dari konstruk yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi konstruk penelitian adalah pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional. Pemahaman siswa terhadap permainan tradisional adalah kemampuan siswa untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Berdasarkan hal tersebut siswa diharapkan memiliki pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah suatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstruk yang akan diteliti. Berdasarkan kajian teoritik dan definisi konstruk, faktor-faktor yang diteliti yaitu faktor terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi (perkiraan).

c. Menyusun Butir-butir Pernyataan

Dalam menyusun butir-butir pernyataan yang paling penting adalah bahwa butir-butir pernyataan yang kita susun haruslah sedapat-dapatnya berbicara mengenai faktor terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi serta tidak membicarakan faktor yang lain, sehingga dapat membatasi butir-butir soal yang disusun dari suatu faktor yang bersangkutan. Untuk lebih jelasnya, kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	No butir	Jumlah
Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul	1. Terjemahan	1, 2, 3, 4, 5, 6,	6
	2. Penafsiran	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,	14
	3. Ekstrapolasi (Perkiraan)	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31	11

E. Validasi Ahli

Uji validitas dan pembuktian reliabilitas sebelum di ujikan untuk mengetahui nilai validitas dan pembuktian reliabilitas instrumen, maka instrumen di validasi ahli (*expert judgement*). Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk menilai kalimat-kalimat dalam tiap butir soal dalam instrumen tersebut. Selain itu, validasi ahli juga dilakukan terkait untuk lebih memfokuskan materi soal agar sesuai dapat menjawab tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional. Instrumen soal dalam penelitian ini telah di validasi ahli oleh Bapak Drs. Sudardioyono, M.Pd. Bukti *ekspert judgement* terlampir di lampiran 6.

F. Uji Coba Instrumen

Angket yang telah disusun, sebelumnya digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu diuji cobakan. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (handal), yang akan digunakan dalam menggali informasi tentang Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

Uji coba dilakukan pada subjek yang memiliki karakteristik serupa dengan karakteristik subjek populasi penelitian. Uji coba dilakukan dengan tes pemahaman berupa angket yang dikerjakan oleh siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Sabdodadi Keyongan Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang berjumlah 56 siswa. Dengan rincian jumlah siswa kelas IV 28 siswa dan jumlah siswa kelas V 28 siswa.

1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan sah apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur (Sutrisno Hadi, 1991: 1). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *Person Product Moment*, yaitu dengan mengkorelasikan butir-butir pernyataan dengan skor pernyataan secara keseluruhan. Dalam pengambilan keputusan dilaksanakan dengan melihat koefisien korelasinya signifikan secara statistik dan berkorelasi positif maka berarti suatu tes memiliki instrumen yang valid. Berkaitan dengan jenis validitas yang dipilih, maka digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
N = jumlah subjek (responden)
X = skor item
Y = skor total
 $\sum x$ = jumlah skor masing-masing item
 $\sum y$ = jumlah skor total
 $\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor item
 $\sum y^2$ = jumlah kuadrat skor total

Jika $r_{xy} > r$ tabel butir tes dikatakan valid dan jika $r_{xy} < r$ tabel instrumen dikatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS 24 for windows*, menghasilkan koefisien korelasi = 0,852 > r tabel = 0,266 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid. Dalam uji coba instrumen terdapat 30 butir soal yang valid dan 1 butir soal yang gugur.

Butir-butir soal yang gugur adalah nomor 26. Selanjutnya penelitian menggunakan 30 butir soal yang valid. Berikut ini kisi-kisi instrumen setelah diuji coba validitasnya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penelitian Setelah Uji Coba

Variabel	Faktor	No butir	Jumlah
Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul	1. Terjemahan	1, 2, 3, 4, 5, 6,	6
	2. Penafsiran	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,	14
	3. Ekstrapolasi (Perkiraan)	21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31	10

2. Uji Reliabilitas

Agar suatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data, maka perlu digunakan uji reliabilitas (keandalan). Menurut Sutrisno Hadi (1991: 3), syarat keandalan suatu instrumen menuntut kemantapan, kejelasan, atau stabilitas hasil pengamatan dengan instrumen (pengukuran), seandainya barang atau orang yang diamati dalam keadaan tidak berubah dalam kurun waktu amatan pertama, kedua atau amatan-amatan selanjutnya. Untuk menguji tingkat keandalan

instrumen dalam penelitian ini mengacu pada rumus belah dua (*split half*) dari Spearman-Brown.

Untuk mencari reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown*, sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{2r}{1+r}$$

Keterangan :

r_1 : reliabilitas instrumen
 r : koefisien korelasi

Jika $r_1 > r$ tabel instrumen dikatakan reliabel dan jika $r_1 < r$ tabel instrumen dikatakan tidak reliabel.

Hasil uji reliabilitas instrumen tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di SD Sabdodadi Keyongan Bantul Kabupaten Bantul di analisis dengan menggunakan rumus belah dua (*split half*) dari Spearman-Brown. Hasil dari analisis yaitu $r_1 = 0,920 > r \text{ tabel} = 0,266$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hasil uji validitas dan reliabilitas untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat secara lengkap dalam lampiran.

G. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 150) Tes adalah serentetan pertanyaan maupun pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam membicarakan tes ini akan disampaikan sekaligus alat ukur yang sifatnya terstandar (*standardized*). Ditinjau dari sasaran atau objek yang akan dievaluasi, maka dibedakan adanya beberapa macam tes (Suharsimi Arikunto 2006: 150-151), yaitu sebagai berikut:

- 1) Tes kepribadian atau *personality test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengungkap kepribadian seseorang. Yang diukur bisa *self-concept*, kreativitas, disiplin, kemampuan khusus, dan sebagainya.
- 2) Tes bakat atau *aptitude test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur atau mengetahui bakat seseorang.
- 3) Tes intelegensi atau *intelligence test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengadakan estimasi atau perkiraan terhadap tingkat intelektual seseorang dengan cara memberikan berbagai tugas kepada orang yang akan diukur intelegensinya.
- 4) Tes sikap atau *attitude test*, yang sering juga disebut dengan istilah skala sikap, yaitu alat yang digunakan untuk mengadakan pengukuran terhadap berbagai sikap seseorang.
- 5) Teknik proyeksi atau *projective technique*. Istilah *projective technique* ini mulai dipopulerkan oleh L.K. Frank tahun 1949 di dalam bukunya: "*Projective Methods for The Study of Personality*" (Borg & Gall). Sebagai contoh *projective technique* adalah metode tetesan tinta yang diciptakan oleh Rorschach dan disebut *Rorschach Inkblot Technique*.
- 6) Tes minat atau *measures of interest*, adalah alat untuk menggali minat seseorang terhadap sesuatu.
- 7) Tes prestasi belajar atau *achievement test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Berbeda dengan yang lain-lain sebelum ini, tes prestasi diberikan sesudah orang yang dimaksud mempelajari hal-hal sesuai dengan yang akan di teskan.

Dari penjelasan di atas, peneliti menggunakan tes intelegensi yaitu tes yang digunakan untuk mengadakan estimasi atau perkiraan terhadap tingkat intelektual seseorang dengan cara memberikan berbagai tugas kepada orang yang akan

diukur intelegensinya. Yang dimaksud dengan intelegensi menurut Wechesler yang di kutip oleh Azwar (2004: 14) merupakan kumpulan kemampuan seseorang untuk bertindak dengan tujuan tertentu, berfikir secara rasional serta menghadapi lingkungannya dengan efektif.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan intelegensi dalam penelitian ini, yaitu kemampuan siswa kelas IV dan V untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Pemahaman siswa ini di ukur dengan menggunakan sebuah tes intelegensi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa pernyataan dengan modifikasi *skala likert* yakni : “ya”, dan “tidak”.

Skor yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Skala Likert yang dimodifikasi yang mempunyai alternatif yang disediakan yaitu “ya” (YA) dan “tidak” (TIDAK). Menurut Sutrisno Hadi (1991: 20), bahwa modifikasi Skala Likert meniadakan katagori jawaban yang ditengah itu berdasarkan 3 (tiga) alasan, yaitu sebagai berikut:

- a. Katagori *undecided* itu mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (menurut, konsep aslinya) bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Katagori jawaban yang ganda-arti (*multi interpretable*) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen.
- b. Tersedianya jawaban ditengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas

arah kecenderungan jawaban, ke arah setuju ataupun ke arah yang tidak setuju.

- c. Maksud katagori jawaban Y-T adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden. Ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Jika disediakan katagori jawaban itu, akan menghilangkan banyak daya penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijarah dari para responden. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Pemberian Skor Masing-masing Jawaban dalam tes Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor
Ya (YA)	1
Tidak (TIDAK)	0

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknis pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul langkah-langkahnya dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut : (1) menyebar instrumen yang berupa tes pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional kepada siswa, (2) kemudian mengumpulkan hasil tes setelah diisi oleh siswa. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke sekolah. Peneliti menyampaikan instrumen yang berupa tes pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional dan menjelaskan tata cara mengisi kemudian responden disuruh mengisi sesuai pemahaman siswa, setelah itu hasilnya dikumpulkan dan dianalisis.

I. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, yaitu yang digambarkan dengan kalimat dipisah-pisahkan menurut katagori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase adalah data kuantitatif yang akan dikuantitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsini Arikunto, 2010: 282).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan teknik analisis deskriptif persentase ini, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat tabel distribusi jawaban tes.
2. Membuat skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang ditetapkan.
3. Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
4. Memasukkan skor ke dalam rumus.
5. Hasil yang diperoleh selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel katagori.

Pemberian nilai dalam penelitian ini menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian acuan norma adalah penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar seorang siswa terhadap hasil belajar siswa lainnya dalam kelompok (Sugihartono, 2012: 131). Selanjutnya untuk memberi makna skor yang ada dibuatlah kelompok menurut tingkat penolakan dan dukungan yang ada. Menurut pendapat Anas Sudijono (2001: 329) pengkategorian disusun dengan 5 kategori yaitu menggunakan teknik kategori sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang. Berikut pengkategorian pemahaman siswa kelas IV

dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

Tabel 4. Pengkatagorian Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

No	Rentangan Norma	Katagori
1	$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Baik
2	$(M + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 1,5 \text{ SD})$	Baik
3	$(M - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 0,5 \text{ SD})$	Sedang
4	$(M - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 0,5 \text{ SD})$	Rendah
5	$X \leq (M - 1,5 \text{ SD})$	Sangat Rendah

Keterangan:

M = Mean

S = Standar Deviasi

Selanjutnya untuk mencari besarnya persentase tiap katagori digunakan rumus persentase dari Anas Sudijono (2012: 43), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah subjek

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Kelurahan Sabdodadi Bantul memiliki 5 pedukuhan dengan akses jalan raya parangtritis sebagai jalan utama. Sekolah Dasar yang dimiliki sebanyak tiga sekolah yaitu SD Sabdodadi Keyongan, SD 2 Sabdodadi, dan SD Negeri Sutran. Dalam penelitian ini lokasi yang digunakan sebagai pengambilan sampel yaitu SD Negeri Sutran. Penelitian ini dilaksanakan satu hari, pada hari senin tanggal 12 Juni 2017.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Sutran Kelurahan Sabdodadi Kecamatan Bantul yaitu sejumlah 69 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, karena subjek yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang terdiri dari 35 siswa kelas IV dan 34 siswa kelas V.

B. Deskripsi Data Penelitian

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik kuesioner atau angket. Teknik Kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab. Pengumpulan data dilakukan pada sumber data yaitu siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul. Indikator-indikator tersebut sebagai acuan pelaksanaan penelitian

pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul. Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif deskriptif di olah dengan bantuan program *Statistical Program for Social Sciences (SPSS) version 24 for windows*. Untuk data kuantitatif digunakan analisis statistik deskriptif dengan persentase. Menghitung frekuensi relatif menurut Anas Sudijono (2012: 43) frekuensi relatif atau tabel persentase dikatakan “Frekuensi relatif”. Karena frekuensi yang disajikan disini bukanlah frekuensi yang benar, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka persenan, sehingga untuk menghitung persentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah subjek

(Anas Sudijono, 2012: 43)

Untuk Memberikan makna pada skor yang ada, dibuatlah bentuk kategori atau kelompok menurut tingkatan yang ada, kategori terdiri dari 5 kelompok yaitu: sangat baik, baik, sedang, rendah, dan sangat rendah (Anas Sudijono, 2001: 329).

Pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul pada penelitian ini diukur dengan instrumen yang telah dibuat dengan bantuan ahli, yaitu dengan Dosen Mata Kuliah Permainan Tradisional Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. Selanjutnya, instrumen penelitian diuji coba di SD Sabdodadi Keyongan

(uji validitas dan realibilitas). Hasil dari uji coba penelitian instrumen ini di analisis dengan menggunakan teknik belah dua (*split half*) dari Spearman-Brown. Metode belah dua mengatasi kelemahan-kelemahan penggunaan metode bentuk pararel dan metode tes ulang. Dalam metode ini, pengetes hanya menggunakan sebuah tes dan dicobakan satu kali.

1. Hasil Perhitungan Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional (Konstrak)

Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul diperoleh melalui kemampuan responden dalam menjawab benar 30 item pernyataan yang terdapat di dalam tes pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional. Setiap jawaban item pernyataan memiliki peluang skor 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memungkinkan memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 30. Selanjutnya, jumlah jawaban benar yang diperoleh masing-masing responden diklasifikasikan ke dalam pengkategorian pemahaman siswa Kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Statistik Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	23,56
<i>Median</i>	24,00
<i>Mode</i>	24,00
<i>Std. Deviation</i>	2,22
<i>Minimum</i>	18,00
<i>Maximum</i>	28,00

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas, maka diperoleh nilai maksimum sebesar 28,00 dan nilai minimum 18,00. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 23,56, sedangkan standar deviasi sebesar 2,22. Selanjutnya norma Penilaian tersebut disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Norma Penilaian Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)	Kumulatif %
$X > 26.90$	Sangat baik	7	10,14 %	14,50
$24.67 < X \leq 26.90$	Baik	18	26,09 %	24,60
$22.45 < X \leq 24.6$	Sedang	27	39,13 %	63,80
$20.22 < X \leq 22.45$	Rendah	7	10,14 %	98,60
$X \leq 20.22$	Sangat Rendah	10	14,50 %	100
Jumlah		69	100 %	

Berdasarkan tabel di atas diketahui pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul kategori sangat baik sebesar 10,14 %; baik 26,09 %; sedang 39,13 %; rendah 10,14 %; dan sangat rendah sebesar 14,50 %.

2. Hasil Perhitungan Faktor Terjemahan Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Faktor pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 6 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan di analisis menggunakan bantuan program komputer *Statistical Program for Social Sciences* (SPSS) *version 24 for windows*. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 7, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Terjemahan Pembelajaran Permainan Tradisional

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	4,81
<i>Median</i>	5,00
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std. Deviation</i>	0,91
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	6,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rerata pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional sebesar 4,81, nilai tengah sebesar 5,00, nilai sering muncul sebesar 5,00, dan *standar deviasi* sebesar 0,91. Sedangkan skor tertinggi sebesar 6,00 dan skor terendah 2,00. Norma penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel pada tabel 8.

Tabel 8. Norma Penilaian Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Terjemahan Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)	Kumulatif %
$X > 6.17$	Sangat baik	0	0,00	2,90
$5.26 < X \leq 6.17$	Baik	12	17,40	10,10
$4.35 < X \leq 5.26$	Sedang	41	59,40	23,20
$3.44 < X \leq 4.35$	Rendah	9	13,00	82,60
$X \leq 3.44$	Sangat Rendah	7	10,10	100
Jumlah		69	100 %	

Berdasarkan tabel di atas diketahui pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sangat baik 0,00 %; baik 17,40 %; sedang 59,40 %; rendah 13,00 %; dan sangat rendah sebesar 10,10 %.

3. Hasil Perhitungan Faktor Penafsiran Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Faktor pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menafsirkan pembelajaran permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 14 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan di analisis menggunakan bantuan program komputer *Statistical Program for Social Sciences (SPSS) version 24 for windows*. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Deskripsi Statistik Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Penafsiran Pembelajaran Permainan Tradisional

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	9,84
<i>Median</i>	10,00
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	1,23
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	12,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rerata pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menafsirkan pembelajaran permainan tradisional sebesar 9,84, nilai tengah sebesar 10,00, nilai sering muncul sebesar 10,00, dan *standar deviasi* sebesar 1,23. Sedangkan skor tertinggi sebesar 12,00 dan skor terendah 7,00. Norma penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 10. Norma Penilaian Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Penafsiran Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)	Kumulatif %
$X > 11.68$	Sangat baik	6	8,70	11,60
$10.45 < X \leq 11.68$	Baik	15	21,70	39,10
$9.22 < X \leq 10.45$	Sedang	21	30,40	69,60
$7.99 < X \leq 9.22$	Rendah	24	34,70	91,30
$X \leq 7,99$	Sangat Rendah	3	4,30	100
Jumlah		69	100 %	

Berdasarkan tabel di atas diketahui pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menafsirkan pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sangat baik 8,70 %; baik 21,70 %; sedang 30,40 %; rendah 34,70 %; dan sangat rendah sebesar 4,30 %.

3. Hasil Perhitungan Faktor Ekstrapolasi (perkiraan) Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Faktor pemahaman siswa terhadap ekstrapolasi (perkiraan) pembelajaran permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 10 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan di analisis menggunakan bantuan program komputer *Statistical Program for Social Sciences (SPSS) version 24 for windows*. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Deskripsi Statistik Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Ekstrapolasi Pembelajaran Permainan Tradisional

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	8,91
<i>Median</i>	9,00
<i>Mode</i>	9,00
<i>Std. Deviation</i>	1,05
<i>Minimum</i>	6,00
<i>Maximum</i>	10,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rerata pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap ekstrapolasi (perkiraan) pembelajaran permainan tradisional sebesar 8,91, nilai tengah sebesar 9,00, nilai sering muncul sebesar 9,00, dan *standar deviasi* sebesar 1,05. Sedangkan skor tertinggi sebesar 10,00 dan skor terendah 6,00. Norma penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel pada tabel 12.

Tabel 12. Norma Penilaian Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Ekstrapolasi Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

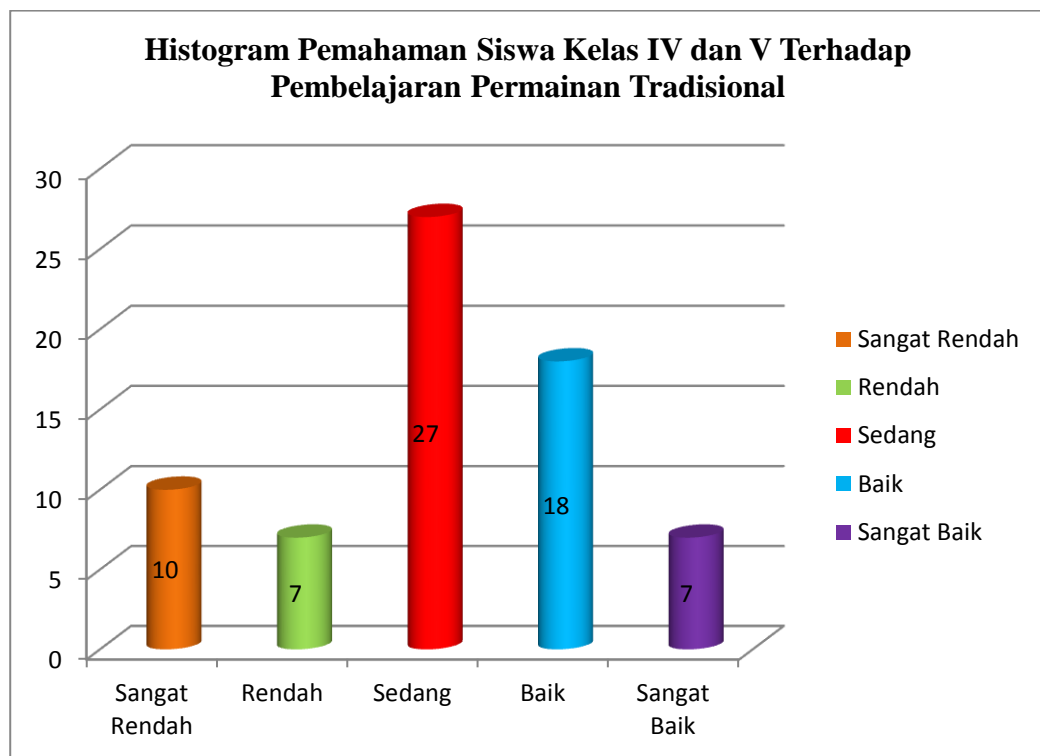
Interval	Kategori	Frekuensi	(%)	Kumulatif %
$X > 10.49$	Sangat baik	0	0,00	0,00
$9.43 < X \leq 10.49$	Baik	20	29,00	7,20
$8.38 < X \leq 9.43$	Sedang	33	47,80	23,20
$7.33 < X \leq 8.38$	Rendah	11	15,90	71,00
$X \leq 7.33$	Sangat Rendah	5	7,20	100
Jumlah		69	100 %	

Berdasarkan tabel di atas diketahui faktor ekstrapolasi (perkiraan) pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sangat baik 0,00 %; baik 29,00 %; sedang 47,80 %; rendah 15,90 %; dan sangat rendah sebesar 7,20 %.

C. Pembahasan

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, berada pada kategori sedang atau sebagian besar siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional cukup baik. Dari tabel 6 diketahui tujuh anak mempunyai pemahaman sangat baik, 18 anak mempunyai pemahaman baik, 27 anak mempunyai

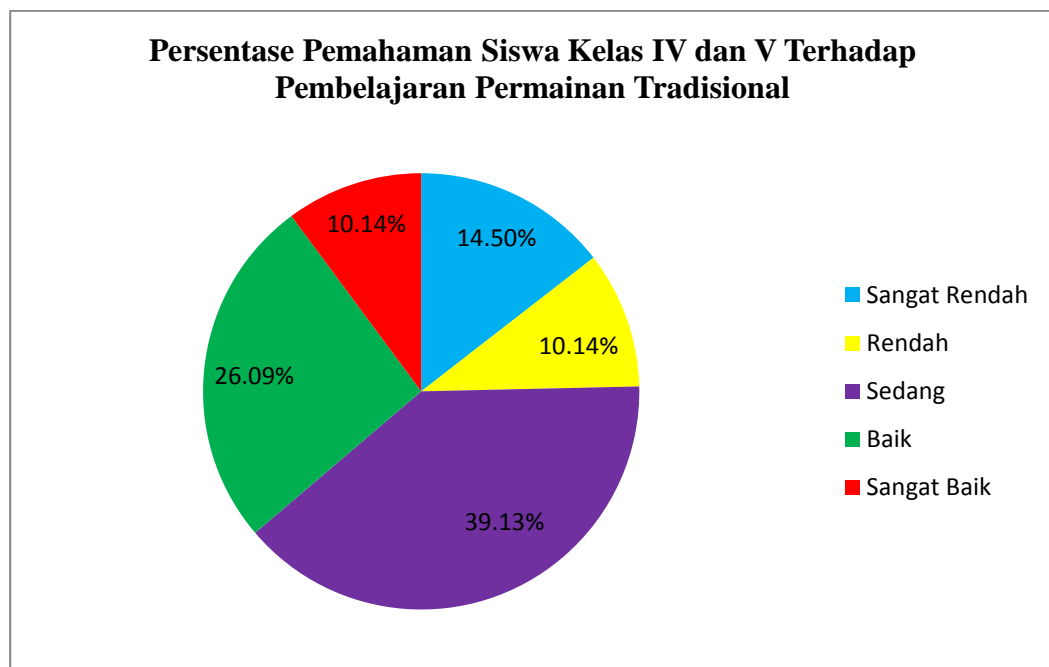
pemahaman sedang, 7 anak mempunyai pemahaman rendah, dan 10 anak mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional yang sangat rendah. Gambaran pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul dapat dilihat dalam Gambar 5.



Gambar 5. Histogram Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Persentase pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul sejumlah 69 siswa sebagai sampel penelitian sebesar 10,14% siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional pada kategori sangat baik, 26,09% siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional dengan baik, 39,13% siswa mempunyai

pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional sedang, 10,14% siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional dengan kategori rendah, dan 14,50% siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional dengan sangat rendah. Adapun presentase pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul dapat digambarkan dalam gambar 6.



Gambar 6. Persentase Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Keadaan dan dari hasil penelitian tersebut tentunya tidak lepas dari dukungan pendidikan yang cukup baik dalam hal ini adalah guru penjasorkes yang memberikan materi pembelajaran permainan dan olahraga secara berkesinambungan khususnya materi tentang permainan tradisional. Baik tidaknya pemahaman siswa tentang materi pembelajaran permainan tradisional yang telah

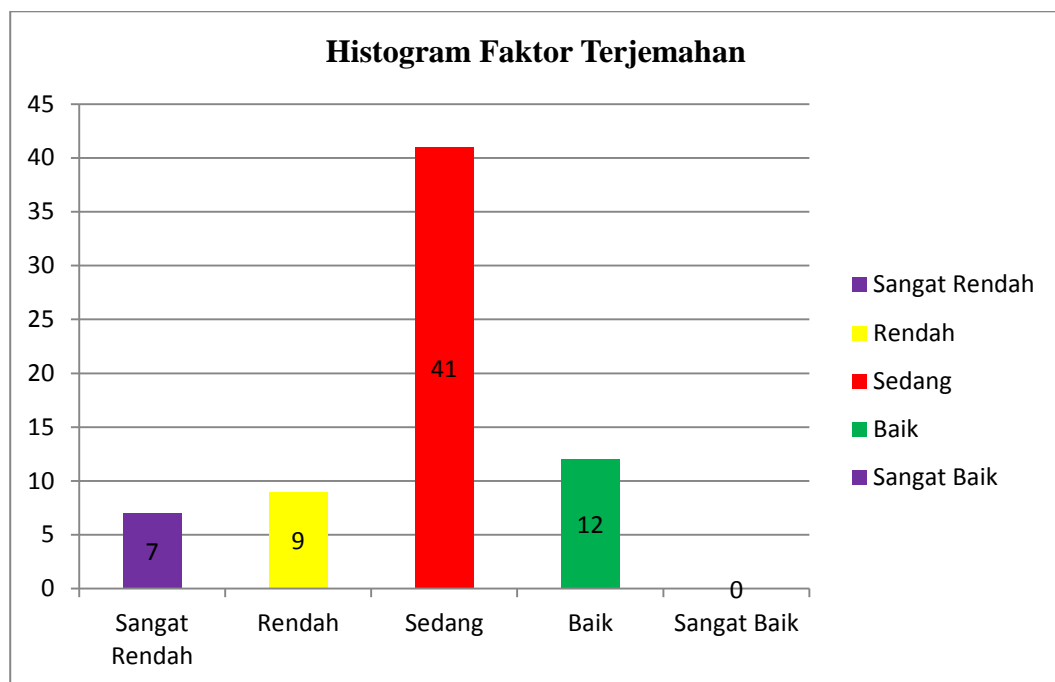
diberikan oleh guru penjasorkes juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti (1) minat siswa melakukan permainan tradisional, (2) kemauan siswa untuk melakukan permainan tradisional, dan (3) persepsi siswa mengenai permainan tradisional. Di samping itu, faktor lingkungan terutama keluarga juga berperan besar dalam membantu proses belajar anak, karena pada dasarnya lingkungan keluarga merupakan wahana atau tempat pendidikan yang paling dasar dimana dalam lingkungan keluarga itulah seseorang anak akan banyak belajar tentang berbagai macam hal termasuk bagaimana belajar tentang pemahaman materi permainan tradisional yang telah diberikan oleh guru penjasorkes di sekolah.

Dalam Penelitian ini faktor-faktor Pemahaman Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul terdiri atas tiga faktor, yaitu faktor Terjemahan, faktor Penafsiran, faktor Ekstrapolasi. Deskripsi faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Terjemahan Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional berada pada kategori sedang atau sebagian besar siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional cukup. Dari tabel 8 diketahui tidak ada anak yang mempunyai pemahaman sangat baik, 12 anak mempunyai pemahaman baik, 41 anak mempunyai pemahaman sedang, 9 anak mempunyai pemahaman rendah, dan 7 anak mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional

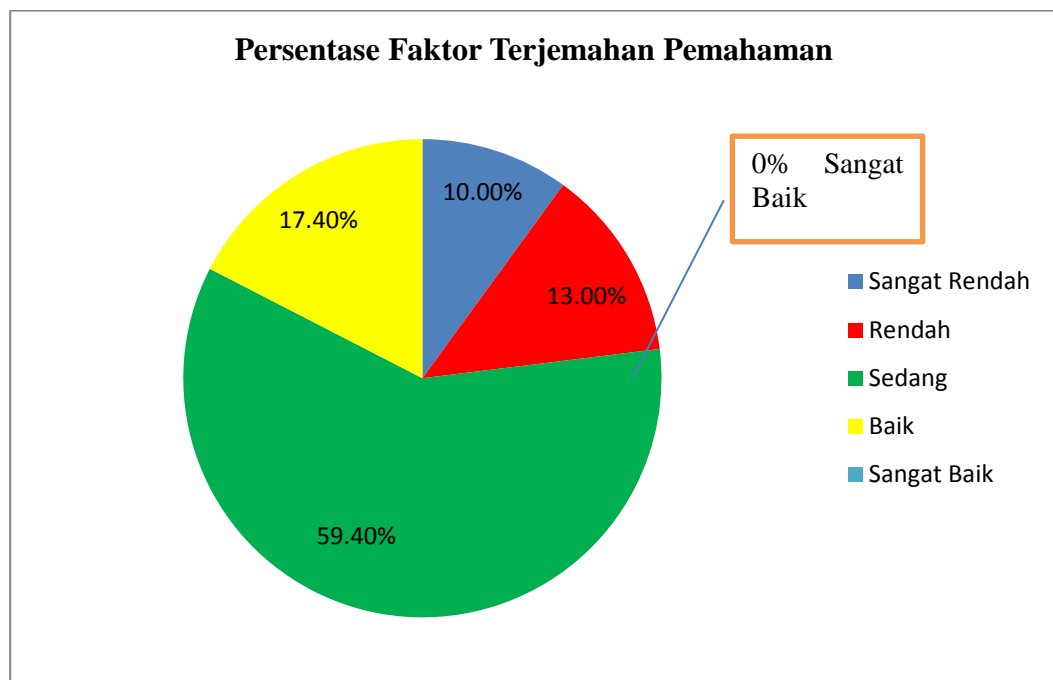
yang sangat rendah. Gambaran faktor terjemahan pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional dapat Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dilihat dalam Gambar 7.



Gambar 7. Histogram Faktor Terjemahan Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Persentase faktor terjemahan pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional sejumlah 69 siswa sebagai sampel penelitian sebesar 0% siswa mempunyai pemahaman dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional pada kategori sangat baik, 17,40% siswa mempunyai pemahaman dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional dengan baik, 59,40% siswa mempunyai pemahaman dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional sedang, 13,00% siswa mempunyai pemahaman dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional dengan kategori rendah, dan 10,00% siswa mempunyai

pemahaman dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional dengan sangat rendah. Adapun presentase faktor terjemahan pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional dapat Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul digambarkan dalam gambar 8.

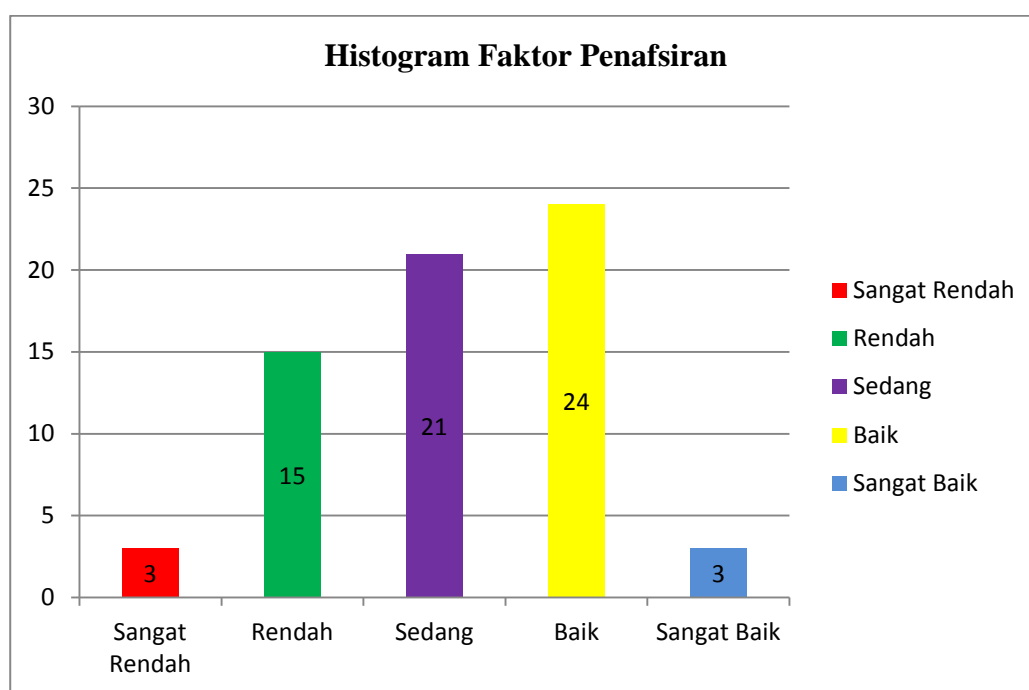


Gambar 8. Persentase Faktor Terjemahan Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

2. Faktor Penafsiran Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap penafsiran materi pembelajaran permainan tradisional mayoritas siswa mempunyai pemahaman yang rendah. Dari tabel 10 diketahui enam anak yang mempunyai pemahaman sangat baik, 15 anak mempunyai pemahaman baik, 21 anak mempunyai pemahaman sedang, 24 anak mempunyai pemahaman rendah,

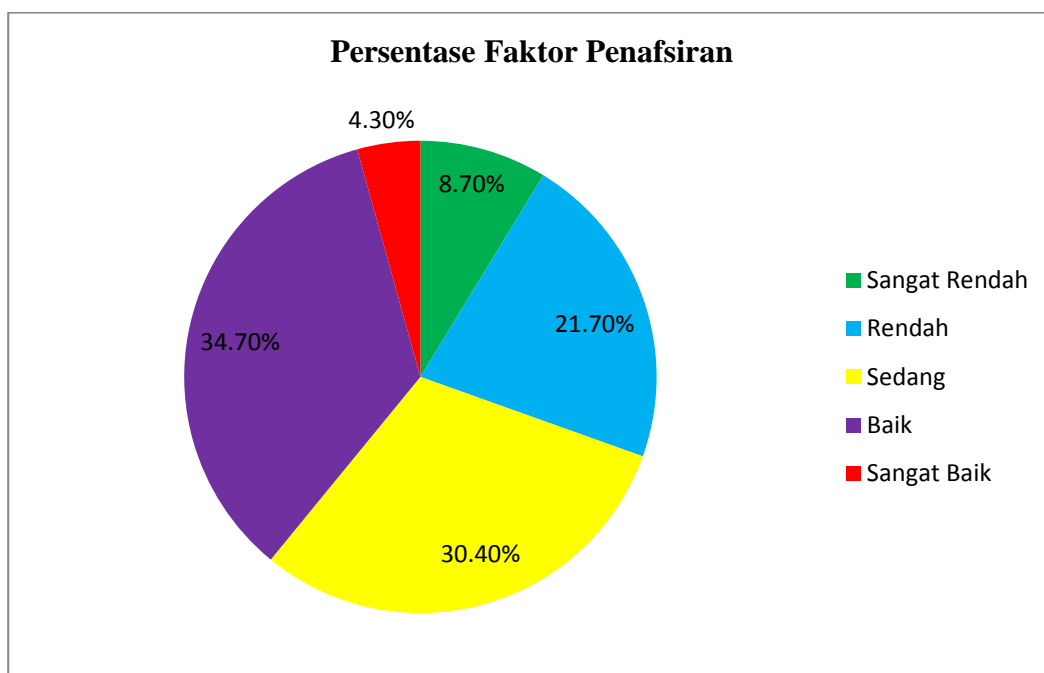
dan 3 anak mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional yang sangat rendah. Gambaran faktor penafsiran pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional dapat Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dilihat dalam Gambar 9.



Gambar 9. Histogram Faktor Penafsiran Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Persentase faktor penafsiran pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional sejumlah 69 siswa sebagai sampel penelitian sebesar 8,70% siswa mempunyai pemahaman terhadap penafsiran materi pembelajaran permainan tradisional pada kategori sangat baik, 21,70% siswa mempunyai pemahaman terhadap penafsiran materi pembelajaran permainan tradisional dengan baik, 30,0% siswa mempunyai pemahaman terhadap penafsiran materi pembelajaran permainan tradisional sedang, 34,70% siswa mempunyai pemahaman terhadap penafsiran materi pembelajaran permainan

tradisional dengan kategori rendah, dan 4,30% siswa mempunyai pemahaman terhadap penafsiran materi pembelajaran permainan tradisional dengan sangat rendah. Adapun presentase faktor penafsiran pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dapat digambarkan dalam gambar 10.

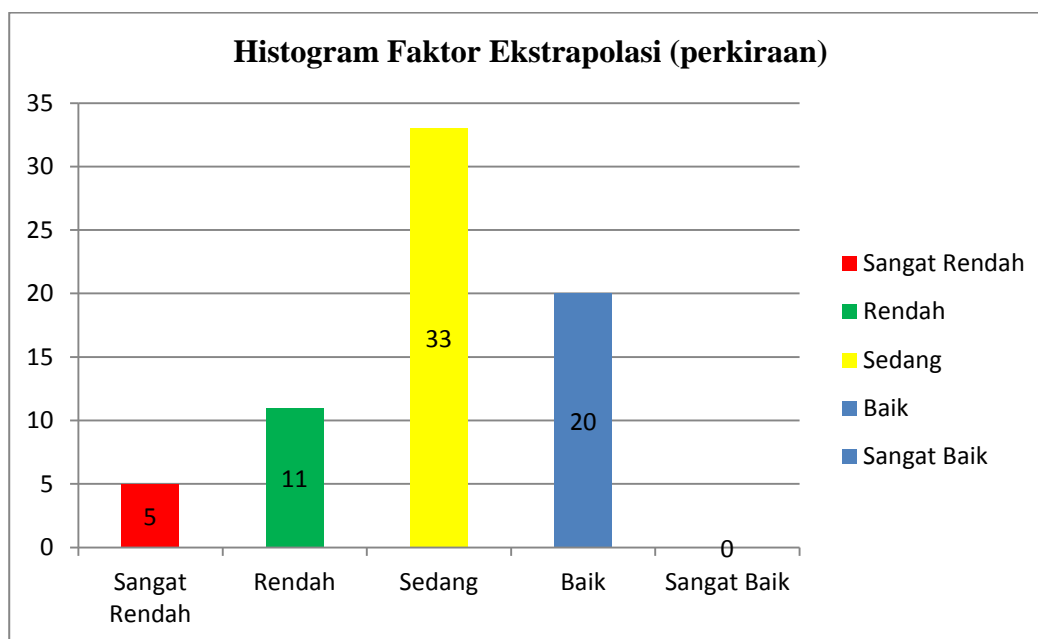


Gambar 10. Persentase Faktor Penafsiran Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

3. Faktor Ekstrapolasi (perkiraan) Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap faktor ekstrapolasi (perkiraan) materi pembelajaran permainan tradisional mayoritas siswa mempunyai pemahaman yang sedang. Dari tabel 12 diketahui tidak ada anak yang mempunyai pemahaman sangat baik, 20 anak mempunyai pemahaman baik, 33 anak mempunyai pemahaman sedang, 11 anak

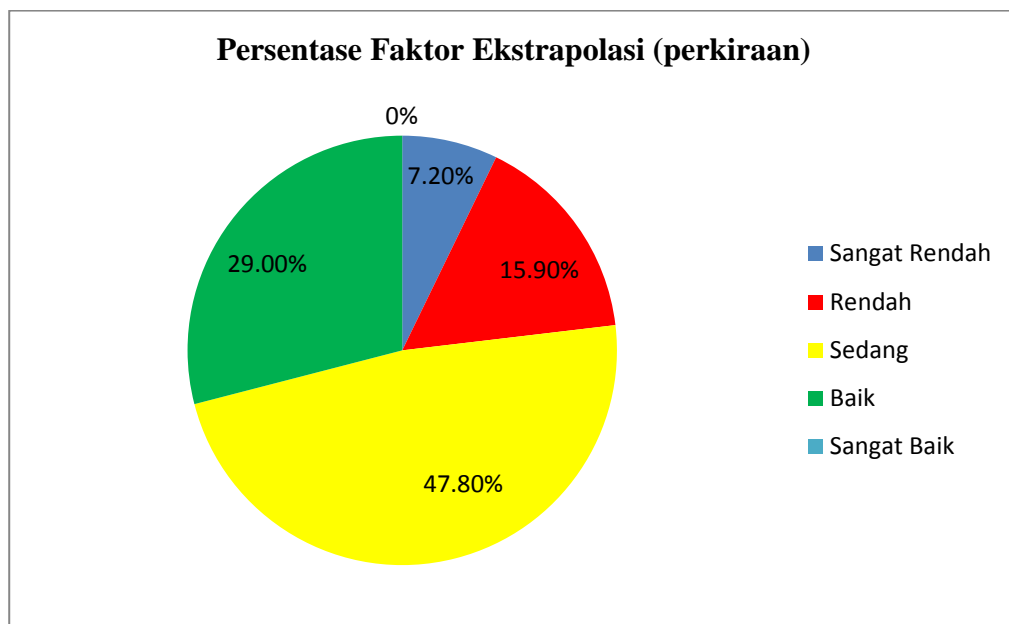
mempunyai pemahaman rendah, dan 5 anak mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional yang sangat rendah. Gambaran faktor ekstrapolasi (perkiraan) pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dapat dilihat dalam Gambar 11.



Gambar 11. Histogram Faktor Ekstrapolasi (perkiraan) Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

Persentase faktor ekstrapolasi (perkiraan) pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional sejumlah 69 siswa sebagai sampel penelitian sebesar 0% siswa tidak ada yang mempunyai pemahaman ekstrapolasi terhadap materi pembelajaran permainan tradisional pada kategori sangat baik, 29,00% mempunyai pemahaman ekstrapolasi terhadap materi pembelajaran permainan tradisional dengan baik, 47,80% mempunyai pemahaman ekstrapolasi terhadap materi pembelajaran permainan tradisional sedang, 15,90% mempunyai pemahaman ekstrapolasi terhadap materi pembelajaran permainan tradisional

dengan kategori rendah, dan 7,20% mempunyai pemahaman ekstrapolasi terhadap materi pembelajaran permainan tradisional dengan sangat rendah. Adapun presentase faktor ekstrapolasi (perkiraan) pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul dapat digambarkan dalam gambar 12.



Gambar 12. Persentase Faktor Ekstrapolasi (perkiraan) Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul sebagian besar adalah sedang atau cukup dengan persentase 39,13%. Secara rinci, sebanyak 10 siswa (14,50%) mempunyai pemahaman sangat rendah, 7 siswa (10,40%) mempunyai pemahaman rendah, 27 siswa (39,13%) mempunyai pemahaman sedang atau cukup, 18 siswa (26,09%) mempunyai pemahaman baik, dan 7 siswa (10,14%) mempunyai pemahaman sangat baik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, akan mampu secara menyeluruh memahami dan mempraktikkan tentang materi pembelajaran permainan tradisional yang telah diberikan oleh guru pendidikan jasmani secara baik dan benar.
2. Guru Penjasorkes dapat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya mengenai materi tentang pembelajaran permainan tradisional bagi siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul, dengan pelaksanaan kegiatan evaluasi berdasarkan dari hasil penelitian ini.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti telah berusaha mencapai kesempurnaan hasil penelitian, namun karena ada keterbatasan baik dari segi waktu, tenaga maupun biaya maka hasil yang dicapai dalam penelitian ini masih perlu disempurnakan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Observasi yang tidak dilakukan secara menyeluruh dan mendalam pada pembelajaran permainan tradisional siswa di sekolah dan dirumah, karena keterbatasan waktu peneliti.
2. Sulit mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi kuesioner. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan mendampingi responden dalam pengisian kuesioner.
3. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian kuesioner sehingga dimungkinkan adanya saling bersamaan dalam pengisian kuesioner. Selain itu, dalam pengisian kuesioner ada sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan benar.
4. Penelitian ini hanya dilakukan kepada sebagian siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang perlu disampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan untuk dapat lebih aktif dalam mempraktikkan permainan tradisional baik saat pembelajaran di sekolah dan di rumah untuk ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional agar tidak hilang di tahun mendatang.

2. Bagi Guru

Perlu adanya kegiatan yang memperkenalkan permainan tradisional, dalam rangka melestarikan permainan tradisional kepada siswa.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan selanjutnya agar memperhatikan segala sesuatu yang berkaitan dengan keterbatasan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

-1997/1998. *Buku Panduan Museum Negeri Provinsi Jawa Barat “sri Baduga”*. Bagian Proyek Pembinaan Permuseum Jawa Barat.
- Aam Amliyanti. (2014). *Pemahaman Siswa dalam Proses Belajar*. Diakses dari <http://megasiana.com/pedulipendidikan/pemahaman-siswa-dalam-proses-belajar/#more-58> diambil pada 28 September 2014 jam 20.00.
- Aditya, Didiet. (2015). *Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Daerah Perkotaan Dan Perdesaan Di Kabupaten Batang Tahun*. Penerbit: FIK Universitas Negeri Semarang
- Ardi. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa. Diakses dari http://www.psychologymania.com/2013/08/faktor-faktor-yangmempengaruhi_13.html diambil pada 28 September 2014 jam 20.15.
- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bibit Elyantoro. (2010). *Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Se-Kecamatan Bruno Kabupaten Purworejo terhadap Adminitrasi Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Penerbit: FIK UNY.
- Bucher (1960:40). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan PendidikanSD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi, Mata Pelajaran Pemdidikan Jasmai SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.

Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remja Rosdakarya.

Ensiklopedi, (2012). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Di akses dari http://pendidikanjasmani13.blogspot.co.id/2012/12/perencanaan-pembelajaran-penjas_1241.html (di unduh pada tanggal 25 juli 2017 pukul 21.00)

Hadi, Syamsul. (2009). <http://hadirukiyah2.blogspot.co.id/2009/09/karakteristik-dan-kebutuhan-anak.html>. (Di ambil dari Google pada hari kamis, 27 juli 2017 pukul 11.26 WIB)

Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Heni, Fatimah. (2016). *Tingkat Pengetahuan Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dan V di SD Negeri Widoro Kecamatan Danurejan Yogyakarta*. Penerbit: FIK UNY.

Husna. 2009. *100+ Permainan Tradidioanl Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Ibrahim, Rusli. 2005. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, Nana. (2009). *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nuryanti, Lusi. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks.

Poerwadarminto. 1985. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.

Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Prasetyo. (2015). *Tingkat Pengetahuan Perawatan Gigi Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Krembangan Kec. Panjatan Kab. Kulonprogo*. Penerbit: FIK UNY.

Subarjah, Herman. 2008. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudijono, Anas. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

Sujarno, dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPB) Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sukoco, Pamuji. (2010). *Pengembangan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta. *Jurnal*. FIK-UNY.

Susworo, Agus & Fitriani. (2008). Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama Dalam Mata Pelajaran Penjas Terhadap Pendidikan Jasmani SD DI Daerah Ostimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Nomor 1 tahun 2008). Hlm 2 dan 13.

Soetoto Pontjopoetro. 2002. *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.


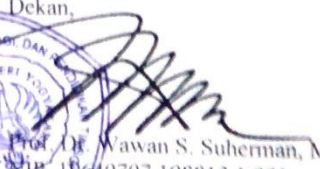
Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Adminitrasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.


- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukintaka. (1991). *Permainan dan Metodik*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika Solo.
- Sukirman. Dharmamulya, Dkk. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Taufik Dwi Saputro. (2012). *Pemahaman Siswa Kelas IV dan V terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Bagusan Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung*. Penerbit: FIK UNY.
- Wawan S. Suherman. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani: Teori dan Praktik Pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psn: 383, 299, 291, 541 Email : humas_fk@uny.ac.id Website : fk.uny.ac.id
Nomor : 245/UN.34.16/PP/2017. 17 Mei 2017.	
Lamp. : 1Eks	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
Kepada Yth. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta. Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Tbu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p> <p>Nama : Febrian Nugroho. NIM : 13604221058. Program Studi : PGSD Penjas Dosen Pembimbing : Drs. Suhadi M.Pd. NIP : 196005051988031006.</p> <p>Penelitian akan dilaksanakan pada :</p> <p>Waktu : 17 Mei s.d 17 Juni 2017. Tempat/Objek : SD Negeri Sutran Sabdodadi Bantul. Judul Skripsi : Survei Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul.</p> <p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Dekan,  Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001</p> <p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kepala Sekolah SD N Sutran Sabdodadi.2. Kaprodi PGSD Penjas.3. Pembimbing TAS.4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 2. Surat Rekomendasi Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN
Nomor : 070 / Reg / 2138 / S1 / 2017

Menunjuk Surat : Dari : Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah DIY Nomor : 074/5463/Kesbangpol/2017
Tanggal : 26 Mei 2017 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

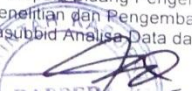
Diizinkan kepada
Nama : **FEBRIAN NUGROHO**
P. T / Alamat : **Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta Karangmalang, Sleman, DIY**
NIP/NIM/No. KTP : **13604221058**
Nomor Telp./HP : **082225266033**
Tema/Judul Kegiatan : **SURVEI PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DAN V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL**
Lokasi : **SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL**
Waktu : **31 Mei 2017 s/d 31 Juli 2017**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 31 Mei 2017


A.n Kepala,
Kepala Bidang Pengendalian
Penelitian dan Pengembangan u.b
Kasubbid Analisa Data dan Laporan


Ir. EDI PURWANTO, M.Eng.
NIP: 19640710-199703 1 004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pengelolaan Pendidikan Kec. Bantul Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
5. Ka. SD Sutran Bantul
6. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY
7. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 3. Surat Izin Bappeda Bantul


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 26 Mei 2017

Kepada Yth. :
Bupati Bantul
Up. Kepala BAPPEDA Bantul
di Bantul

Nomor : 074/5463/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 245/UN 34.16/PP/2017
Tanggal : 17 Mei 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal **"SURVEI PEMAHAMAN SISWA KELAS IV DAN V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL"** kepada:

Nama : FEBRIAN NUGROHO
NIM : 1360422105
No HP/Identitas : 082225266033/3402081902940002
Prodi/Jurusan : PGSD Penjasi Pendidikan dan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul
Waktu Penelitian : 26 Mei 2017 s.d 17 Juni 2017


Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.


Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas

Demikian untuk menjadikan maklum

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUS PRIYONO, SH
NIP. 1965026 199203 1 004



Tembusan disampaikan Kepada Yth. :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan

Lampiran 4. Surat Keterangan Kepala Sekolah SD Negeri Sutran



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH DASAR NEGERI SUTRAN
Alamat: Sutran, Sabdodadi, Bantul Kode Pos 55715

Nomor :
Lampiran : 1
Hal : Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul menerangkan bahwa:

Nama : Febrian Nugroho
NIM : 13604221058
Jurusan : PGSD PENJAS/FIK
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dengan judul “Survei Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul” yang dilakukan pada:

Hari : Senin, 12 Juni 2017
Tempat : SD Negeri Sutran
Alamat : Sutran Sabdodadi Bantul

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan keadaan yang sebenarnya dan dapat dipergunakan semestinya.

Bantul, 14 Juni 2017
Kepala Sekolah SD Negeri Sutran

Nur Hayati, S.Pd.
NHN 19590623 197911 2 001

Lampiran 5. Daftar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Sutran

**DAFTAR SISWA KELAS IV SD NEGERI SUTRAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Umur
1	SMA	IV	Laki-laki	11
2	AFC	IV	Perempuan	10
3	DWP	IV	Laki-laki	11
4	ANF	IV	Laki-laki	10
5	RNA	IV	Perempuan	10
6	ETA	IV	Perempuan	10
7	ANA	IV	Perempuan	10
8	MYA	IV	Perempuan	10
9	AGNR	IV	Laki-laki	10
10	AF	IV	Perempuan	10
11	SAM	IV	Perempuan	10
12	AOR	IV	Laki-laki	10
13	ABA	IV	Perempuan	10
14	QNS	IV	Perempuan	10
15	NDM	IV	Perempuan	10
16	NLNL	IV	Perempuan	10
17	NP	IV	Perempuan	10
18	NMZ	IV	Perempuan	10
19	ANK	IV	Perempuan	10
20	APDB	IV	Laki-laki	10
21	MI	IV	Laki-laki	10
22	DKN	IV	Laki-laki	10
23	AA	IV	Perempuan	10

24	CNA	IV	Perempuan	10
25	IS	IV	Perempuan	10
26	MAI	IV	Laki-laki	10
27	ADN	IV	Laki-laki	10
28	NUA	IV	Laki-laki	10
29	HA	IV	Laki-laki	10
30	TIA	IV	Perempuan	10
31	DEP	IV	Perempuan	10
32	TNF	IV	Laki-laki	10
33	ABP	IV	Perempuan	10
34	TWS	IV	Perempuan	10
35	NAP	IV	Perempuan	10

Bantul, 14 Juni 2017

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran



Nur Hafid, S.Pd.

NIP. 19590623 197911 2 001

Lampiran 5. Daftar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Sutran

**DAFTAR SISWA KELAS V SD NEGERI SUTRAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	Umur
1	NMA	V	Laki-laki	14
2	MR	V	Laki-laki	14
3	VDS	V	Laki-laki	13
4	NMN	V	Perempuan	12
5	RAA	V	Laki-laki	12
6	AAP	V	Laki-laki	12
7	AP	V	Laki-laki	12
8	NC	V	Perempuan	12
9	KK	V	Perempuan	12
10	SR	V	Perempuan	12
11	BCI	V	Laki-laki	11
12	ENH	V	Perempuan	11
13	AR	V	Laki-laki	12
14	BRH	V	Laki-laki	11
15	KJA	V	Laki-laki	12
16	FIS	V	Laki-laki	11
17	YNO	V	Perempuan	11
18	MIR	V	Laki-laki	12
19	AW	V	Laki-laki	11
20	ZNR	V	Perempuan	11
21	HMA	V	Laki-laki	10
22	ITT	V	Perempuan	11
23	VAR	V	Perempuan	11
24	NWR	V	Perempuan	11

25	AFN	V	Perempuan	11
26	ZMI	V	Perempuan	11
27	KDH	V	Laki-laki	11
28	LB	V	Perempuan	11
29	AL	V	Laki-laki	11
30	NH	V	Perempuan	11
31	RDP	V	Laki-laki	11
32	LF	V	Perempuan	11
33	RA	V	Laki-laki	11
34	AFS	V	Laki-laki	11

Bantul, 14 Juni 2017

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran



Nur Hafani, S.Pd.

NIP. 19590623 197911 2 001

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bandel Angket
1 Bandel Proposal
Kepada : Yth. Sudardiyono, M.Pd.
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Febrian Nugroho

NIM : 13604221058

Prodi : PGSD PENJAS

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* untuk penelitian tugas akhir skripsi saya yang berjudul **"SURVEI PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SUTRAN KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL"**.

Demikian permohonan ini. besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terima kasih.

Pembimbing,



Drs. Suhadi, M.Pd.

NIP. 19600505 198803 1 006

Yogyakarta, 23 Maret 2017

Mahasiswa,



Febrian Nugroho

NIM. 136042210588

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi

SURAT VALIDASAI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 19560815 198703 1 001

Menerangkan bahwa saudara:


Nama : Febrian Nugroho
NIM : 13604221058
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul : **"SURVEI PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SUTRAN KECAMATAN BANTUL KABUPATEN BANTUL"**

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan dengan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Memfaktori is. antara lain*
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Maret 2017


Sudardiyono, M.Pd.
NIP. 19560815 198703 1 001

Lampiran 7. Instrumen Tes Uji Coba Penelitian

INSTRUMEN TES UJI COBA PENELITIAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL

A. Identitas Responden

1. Nomor Responden : (diisi oleh peneliti)
2. Nama :
3. Kelas :
4. Jenis Kelamin :
5. Umur : tahun

B. Pemahaman Siswa terhadap Permainan Tradisional

Tanggapilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan menuliskan tanda “√” (centang) pada kolom jawaban yang Anda anggap benar!

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Faktor Terjemahan			
1	Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan secara turun-temurun kepada masyarakat dan biasanya terdapat di pedesaan		
2	Di setiap daerah dan pedesaan mempunyai berbagai macam permainan tradisional seperti permainan gobag sodor (hadang), <i>engkling</i> (sunda manda), lompat tali, dan bentengan		
3	Di masa lalu anak-anak mengenal berbagai jenis permainan tradisional, peralatan yang diperlukan untuk bermain tidak diperoleh dari membeli melainkan dibuat sendiri dan mudah di dapat		
4	Dari sekian banyak permainan tradisional yang dimainkan oleh		

	anak-anak, ada permainan tradisional yang bisa dimainkan tanpa menggunakan alat		
5	Jika bermain permainan tradisional anak-anak akan memilih permainan yang di senangi (digemari) seperti permainan tradisional yang bisa dimainkan secara berkelompok maupun permainan tradisional yang bisa dimainkan secara individu		
6	Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, mudah dimainkan, dan permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak		
Faktor Penafsiran			
7	Jika bermain permainan tradisional peraturannya mudah dipahami sehingga permainan tradisional mudah dimainkan		
8	Jika bermain permainan tradisional bisa dimainkan dimana saja, sehingga permainan tradisional mudah dimainkan		
9	Untuk bermain permainan tradisional bentengan biasanya dilakukan oleh 2 group, setiap group jumlah pemainnya tidak harus sama		
10	Jika bermain permainan tradisional bentengan biasanya memerlukan peralatan yang khusus, yang digunakan sebagai <i>bentengnya</i> harus sebuah pohon		
11	Permainan tradisional lompat tali dimainkan dengan menggunakan sebuah tali dan ada 2 pemain yang kalah dalam undian dan pemain yang menang akan mendapatkan giliran untuk bermain permainan lompat tali		
12	Permainan tradisional lompat tali merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mudah dimainkan, tali yang digunakan harus terbuat dari karet		
13	Permainan tradisional lompat tali merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang bisa dimainkan secara individu		

14	Permainan tradisional lompat tali dapat dimainkan dimana saja, biasanya permainan ini dilakukan di halaman rumah maupun halaman sekolah		
15	Permainan tradisional gobag sodor (hadang) dimainkan oleh 2 group yang jumlah pemainnya sama, setiap group terdiri dari 5 anak untuk bermain		
16	Jika bermain permainan tradisional gobag sodor (hadang) tidak memerlukan peralatan yang khusus, melainkan permainan gobag sodor (hadang) hanya memerlukan halaman yang cukup luas		
17	Permainan tradisional gobag sodor (hadang) merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mudah dimainkan dan tidak melelahkan		
18	Jika bermain permainan tradisional <i>engkling</i> (sunda manda) peralatan yang digunakan untuk bermain mudah di dapat, sehingga permainan tradisional <i>engkling</i> mudah dimainkan		
19	Jika bermain permainan tradisional <i>engkling</i> (sunda manda) biasanya anak-anak akan mencari pecahan genting yang digunakan sebagai gacu untuk bermain		
20	Permainan tradisional <i>engkling</i> (sunda manda) merupakan permainan tradisional yang sulit dimainkan karena hanya menggunakan satu kaki untuk berusaha melompat		
Faktor Ekstrapolasi			
21	Di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan sehari-hari seperti nilai kejujuran, nilai kesenangan dan kegembiraan, serta nilai tanggung jawab		
22	Permainan tradisional merupakan permainan yang membosankan		
23	Dengan bermain permainan tradisional akan membuat tubuh menjadi sehat		

24	Permainan tradisional merupakan permainan daerah yang sudah jarang dimainkan		
25	Permainan tradisional tidak membutuhkan banyak gerakan saat bermain		
26	Permainan tradisional dapat melatih rasa tanggung jawab		
27	Permainan tradisional dapat melatih kejujuran setiap siswa		
28	Permainan tradisional dapat melatih kekompakan (kerja sama)		
29	Permainan tradisional memerlukan biaya yang mahal		
30	Setelah bermain permainan tradisional timbul rasa ingin mengulanginya atau ingin bermain lagi		
31	Permainan tradisional termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani		

Lampiran 8. Uji Validitas

```

CORRELATIONS
/VARIABLES=p11 p12 p13 p14 p15 p16 p17 p18 p19 p20 p21 p22 p23 p24 p25 p26 p27
p29 p30 p31
p32 p33 p34 p35 p36 p37 p38 p39 p40 p41 total
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Lampiran 8. Uji Validitas

		Correlations						
		p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
p11	Pearson Correlation	1	.197	.029	.197	1.000**	.012	.012
	Sig. (2-tailed)		.145	.831	.145	.000	.932	.932
	N	56	56	56	56	56	56	56
p12	Pearson Correlation	.197	1	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145		.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p13	Pearson Correlation	.029	.545**	1	.545**	.029	.223	.223
	Sig. (2-tailed)	.831	.000		.000	.831	.099	.099
	N	56	56	56	56	56	56	56
p14	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000		.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p15	Pearson Correlation	1.000**	.197	.029	.197	1	.012	.012
	Sig. (2-tailed)	.000	.145	.831	.145		.932	.932
	N	56	56	56	56	56	56	56
p16	Pearson Correlation	.012	.389**	.223	.389**	.012	1	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.932	.003	.099	.003	.932		.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p17	Pearson Correlation	.012	.389**	.223	.389**	.012	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	.932	.003	.099	.003	.932	.000	
	N	56	56	56	56	56	56	56
p18	Pearson Correlation	.012	.389**	.223	.389**	.012	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.932	.003	.099	.003	.932	.000	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p19	Pearson Correlation	.115	.211	.224	.211	.115	.037	.037
	Sig. (2-tailed)	.398	.119	.096	.119	.398	.789	.789
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24
p11	Pearson Correlation	.012	.115	.012	.197	.197	.059	.173
	Sig. (2-tailed)	.932	.398	.932	.145	.145	.668	.203
	N	56	56	56	56	56	56	56
p12	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p13	Pearson Correlation	.223	.224	.223	.545**	.545**	.051	-.060
	Sig. (2-tailed)	.099	.096	.099	.000	.000	.708	.659
	N	56	56	56	56	56	56	56
p14	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p15	Pearson Correlation	.012	.115	.012	.197	.197	.059	.173
	Sig. (2-tailed)	.932	.398	.932	.145	.145	.668	.203
	N	56	56	56	56	56	56	56
p16	Pearson Correlation	1.000**	.037	1.000**	.389**	.389**	.249	.021
	Sig. (2-tailed)	.000	.789	.000	.003	.003	.064	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p17	Pearson Correlation	1.000**	.037	1.000**	.389**	.389**	.249	.021
	Sig. (2-tailed)	.000	.789	.000	.003	.003	.064	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p18	Pearson Correlation	1	.037	1.000**	.389**	.389**	.249	.021
	Sig. (2-tailed)		.789	.000	.003	.003	.064	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p19	Pearson Correlation	.037	1	.037	.211	.211	.077	.138
	Sig. (2-tailed)	.789		.789	.119	.119	.573	.311
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31
p11	Pearson Correlation	.269*	.197	.197	.173	.046	.029	.156
	Sig. (2-tailed)	.045	.145	.145	.203	.736	.831	.251
	N	56	56	56	56	56	56	56
p12	Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
	Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56
p13	Pearson Correlation	-.016	.545**	.545**	-.060	.474**	1.000**	-.029
	Sig. (2-tailed)	.906	.000	.000	.659	.000	.000	.831
	N	56	56	56	56	56	56	56
p14	Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
	Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56
p15	Pearson Correlation	.269*	.197	.197	.173	.046	.029	.156
	Sig. (2-tailed)	.045	.145	.145	.203	.736	.831	.251
	N	56	56	56	56	56	56	56
p16	Pearson Correlation	.102	.389**	.389**	.021	.110	.223	.350**
	Sig. (2-tailed)	.454	.003	.003	.879	.419	.099	.008
	N	56	56	56	56	56	56	56
p17	Pearson Correlation	.102	.389**	.389**	.021	.110	.223	.350**
	Sig. (2-tailed)	.454	.003	.003	.879	.419	.099	.008
	N	56	56	56	56	56	56	56
p18	Pearson Correlation	.102	.389**	.389**	.021	.110	.223	.350**
	Sig. (2-tailed)	.454	.003	.003	.879	.419	.099	.008
	N	56	56	56	56	56	56	56
p19	Pearson Correlation	.068	.211	.211	.138	.063	.224	.037
	Sig. (2-tailed)	.618	.119	.119	.311	.645	.096	.789
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38
p11	Pearson Correlation	.173	.197	.197	-.037	.187	-.037	.197
	Sig. (2-tailed)	.203	.145	.145	.785	.168	.785	.145
	N	56	56	56	56	56	56	56
p12	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p13	Pearson Correlation	-.060	.545**	.545**	-.108	.189	-.108	.545**
	Sig. (2-tailed)	.659	.000	.000	.426	.162	.426	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p14	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p15	Pearson Correlation	.173	.197	.197	-.037	.187	-.037	.197
	Sig. (2-tailed)	.203	.145	.145	.785	.168	.785	.145
	N	56	56	56	56	56	56	56
p16	Pearson Correlation	.021	.389**	.389**	.037	.138	.037	.389**
	Sig. (2-tailed)	.879	.003	.003	.785	.312	.785	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p17	Pearson Correlation	.021	.389**	.389**	.037	.138	.037	.389**
	Sig. (2-tailed)	.879	.003	.003	.785	.312	.785	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p18	Pearson Correlation	.021	.389**	.389**	.037	.138	.037	.389**
	Sig. (2-tailed)	.879	.003	.003	.785	.312	.785	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p19	Pearson Correlation	.138	.211	.211	.126	.248	.126	.211
	Sig. (2-tailed)	.311	.119	.119	.354	.065	.354	.119
	N	56	56	56	56	56	56	56

Correlations

		p39	p40	p41	total
p11	Pearson Correlation	.197	.173	.197	.339*
	Sig. (2-tailed)	.145	.203	.145	.010
	N	56	56	56	56
p12	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p13	Pearson Correlation	.545**	-.060	.545**	.517**
	Sig. (2-tailed)	.000	.659	.000	.000
	N	56	56	56	56
p14	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p15	Pearson Correlation	.197	.173	.197	.339*
	Sig. (2-tailed)	.145	.203	.145	.010
	N	56	56	56	56
p16	Pearson Correlation	.389**	.021	.389**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.003	.879	.003	.000
	N	56	56	56	56
p17	Pearson Correlation	.389**	.021	.389**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.003	.879	.003	.000
	N	56	56	56	56
p18	Pearson Correlation	.389**	.021	.389**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.003	.879	.003	.000
	N	56	56	56	56
p19	Pearson Correlation	.211	.138	.211	.298*
	Sig. (2-tailed)	.119	.311	.119	.026
	N	56	56	56	56

Correlations								
		p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
p20	Pearson Correlation	.012	.389**	.223	.389**	.012	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.932	.003	.099	.003	.932	.000	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p21	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p22	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p23	Pearson Correlation	.059	.238	.051	.238	.059	.249	.249
	Sig. (2-tailed)	.668	.077	.708	.077	.668	.064	.064
	N	56	56	56	56	56	56	56
p24	Pearson Correlation	.173	.178	-.060	.178	.173	.021	.021
	Sig. (2-tailed)	.203	.190	.659	.190	.203	.879	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p25	Pearson Correlation	.269*	.239	-.016	.239	.269*	.102	.102
	Sig. (2-tailed)	.045	.077	.906	.077	.045	.454	.454
	N	56	56	56	56	56	56	56
p26	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p27	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p28	Pearson Correlation	.173	.178	-.060	.178	.173	.021	.021
	Sig. (2-tailed)	.203	.190	.659	.190	.203	.879	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p29	Pearson Correlation	.046	.346**	.474**	.346**	.046	.110	.110
	Sig. (2-tailed)	.736	.009	.000	.009	.736	.419	.419
	N	56	56	56	56	56	56	56
p30	Pearson Correlation	.029	.545**	1.000**	.545**	.029	.223	.223
	Sig. (2-tailed)	.831	.000	.000	.000	.831	.099	.099
	N	56	56	56	56	56	56	56
p31	Pearson Correlation	.156	.194	-.029	.194	.156	.350**	.350**
	Sig. (2-tailed)	.251	.152	.831	.152	.251	.008	.008
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24
p20	Pearson Correlation	1.000**	.037	1	.389**	.389**	.249	.021
	Sig. (2-tailed)	.000	.789		.003	.003	.064	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p21	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003		.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p22	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000		.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p23	Pearson Correlation	.249	.077	.249	.238	.238	1	-.079
	Sig. (2-tailed)	.064	.573	.064	.077	.077		.565
	N	56	56	56	56	56	56	56
p24	Pearson Correlation	.021	.138	.021	.178	.178	-.079	1
	Sig. (2-tailed)	.879	.311	.879	.190	.190	.565	
	N	56	56	56	56	56	56	56
p25	Pearson Correlation	.102	.068	.102	.239	.239	.211	.149
	Sig. (2-tailed)	.454	.618	.454	.077	.077	.119	.273
	N	56	56	56	56	56	56	56
p26	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p27	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p28	Pearson Correlation	.021	.138	.021	.178	.178	-.079	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.879	.311	.879	.190	.190	.565	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p29	Pearson Correlation	.110	.063	.110	.346**	.346**	.174	.082
	Sig. (2-tailed)	.419	.645	.419	.009	.009	.199	.547
	N	56	56	56	56	56	56	56
p30	Pearson Correlation	.223	.224	.223	.545**	.545**	.051	-.060
	Sig. (2-tailed)	.099	.096	.099	.000	.000	.708	.659
	N	56	56	56	56	56	56	56
p31	Pearson Correlation	.350**	.037	.350**	.194	.194	.352**	.021
	Sig. (2-tailed)	.008	.789	.008	.152	.152	.008	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56

Correlations								
		p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31
p20	Pearson Correlation	.102	.389**	.389**	.021	.110	.223	.350
	Sig. (2-tailed)	.454	.003	.003	.879	.419	.099	.008
	N	56	56	56	56	56	56	56
p21	Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
	Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56
p22	Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
	Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56
p23	Pearson Correlation	.211	.238	.238	-.079	.174	.051	.352**
	Sig. (2-tailed)	.119	.077	.077	.565	.199	.708	.008
	N	56	56	56	56	56	56	56
p24	Pearson Correlation	.149	.178	.178	1.000**	.082	-.060	.021
	Sig. (2-tailed)	.273	.190	.190	.000	.547	.659	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p25	Pearson Correlation	1	.239	.239	.149	.110	-.016	.176
	Sig. (2-tailed)		.077	.077	.273	.418	.906	.194
	N	56	56	56	56	56	56	56
p26	Pearson Correlation	.239	1	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
	Sig. (2-tailed)	.077		.000	.190	.009	.000	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56
p27	Pearson Correlation	.239	1.000**	1	.178	.346**	.545**	.194
	Sig. (2-tailed)	.077	.000		.190	.009	.000	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56
p28	Pearson Correlation	.149	.178	.178	1	.082	-.060	.021
	Sig. (2-tailed)	.273	.190	.190		.547	.659	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p29	Pearson Correlation	.110	.346**	.346**	.082	1	.474**	-.046
	Sig. (2-tailed)	.418	.009	.009	.547		.000	.736
	N	56	56	56	56	56	56	56
p30	Pearson Correlation	-.016	.545**	.545**	-.060	.474**	1	-.029
	Sig. (2-tailed)	.906	.000	.000	.659	.000		.831
	N	56	56	56	56	56	56	56
p31	Pearson Correlation	.176	.194	.194	.021	-.046	-.029	1
	Sig. (2-tailed)	.194	.152	.152	.879	.736	.831	
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38
p20	Pearson Correlation	.021	.389**	.389**	.037	.138	.037	.389
	Sig. (2-tailed)	.879	.003	.003	.785	.312	.785	.00
	N	56	56	56	56	56	56	56
p21	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p22	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p23	Pearson Correlation	-.079	.238	.238	.024	-.099	.024	.238
	Sig. (2-tailed)	.565	.077	.077	.863	.469	.863	.077
	N	56	56	56	56	56	56	56
p24	Pearson Correlation	1.000**	.178	.178	.244	.116	.244	.178
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.190	.069	.393	.069	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p25	Pearson Correlation	.149	.239	.239	.149	-.052	.149	.239
	Sig. (2-tailed)	.273	.077	.077	.273	.703	.273	.077
	N	56	56	56	56	56	56	56
p26	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p27	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p28	Pearson Correlation	1.000**	.178	.178	.244	.116	.244	.178
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.190	.069	.393	.069	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p29	Pearson Correlation	.082	.346**	.346**	-.103	.049	-.103	.346**
	Sig. (2-tailed)	.547	.009	.009	.449	.722	.449	.009
	N	56	56	56	56	56	56	56
p30	Pearson Correlation	-.060	.545**	.545**	-.108	.189	-.108	.545**
	Sig. (2-tailed)	.659	.000	.000	.426	.162	.426	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p31	Pearson Correlation	.021	.194	.194	.153	.138	.153	.194
	Sig. (2-tailed)	.879	.152	.152	.259	.312	.259	.152
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations			
		p39	p40	p41	total
p20	Pearson Correlation	.389**	.021	.389**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.003	.879	.003	.000
	N	56	56	56	56
p21	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p22	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p23	Pearson Correlation	.238	-.079	.238	.322*
	Sig. (2-tailed)	.077	.565	.077	.016
	N	56	56	56	56
p24	Pearson Correlation	.178	1.000**	.178	.292*
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.190	.029
	N	56	56	56	56
p25	Pearson Correlation	.239	.149	.239	.341*
	Sig. (2-tailed)	.077	.273	.077	.010
	N	56	56	56	56
p26	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p27	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p28	Pearson Correlation	.178	1.000**	.178	.292*
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.190	.029
	N	56	56	56	56
p29	Pearson Correlation	.346**	.082	.346**	.370**
	Sig. (2-tailed)	.009	.547	.009	.005
	N	56	56	56	56
p30	Pearson Correlation	.545**	-.060	.545**	.517**
	Sig. (2-tailed)	.000	.659	.000	.000
	N	56	56	56	56
p31	Pearson Correlation	.194	.021	.194	.364**
	Sig. (2-tailed)	.152	.879	.152	.006
	N	56	56	56	56

		Correlations						
		p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
p32	Pearson Correlation	.173	.178	-.060	.178	.173	.021	.021
	Sig. (2-tailed)	.203	.190	.659	.190	.203	.879	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p33	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p34	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p35	Pearson Correlation	-.037	.320*	-.108	.320*	-.037	.037	.037
	Sig. (2-tailed)	.785	.016	.426	.016	.785	.785	.785
	N	56	56	56	56	56	56	56
p36	Pearson Correlation	.187	.155	.189	.155	.187	.138	.138
	Sig. (2-tailed)	.168	.254	.162	.254	.168	.312	.312
	N	56	56	56	56	56	56	56
p37	Pearson Correlation	-.037	.320*	-.108	.320*	-.037	.037	.037
	Sig. (2-tailed)	.785	.016	.426	.016	.785	.785	.785
	N	56	56	56	56	56	56	56
p38	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p39	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
p40	Pearson Correlation	.173	.178	-.060	.178	.173	.021	.021
	Sig. (2-tailed)	.203	.190	.659	.190	.203	.879	.879
	N	56	56	56	56	56	56	56
p41	Pearson Correlation	.197	1.000**	.545**	1.000**	.197	.389**	.389**
	Sig. (2-tailed)	.145	.000	.000	.000	.145	.003	.003
	N	56	56	56	56	56	56	56
total	Pearson Correlation	.339*	.917**	.517**	.917**	.339*	.610**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.010	.000	.000	.000	.010	.000	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24
32	Pearson Correlation	.021	.138	.021	.178	.178	-.079	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.879	.311	.879	.190	.190	.565	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
33	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p34	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p35	Pearson Correlation	.037	.126	.037	.320*	.320*	.024	.244
	Sig. (2-tailed)	.785	.354	.785	.016	.016	.863	.069
	N	56	56	56	56	56	56	56
p36	Pearson Correlation	.138	.248	.138	.155	.155	-.099	.116
	Sig. (2-tailed)	.312	.065	.312	.254	.254	.469	.393
	N	56	56	56	56	56	56	56
p37	Pearson Correlation	.037	.126	.037	.320*	.320*	.024	.244
	Sig. (2-tailed)	.785	.354	.785	.016	.016	.863	.069
	N	56	56	56	56	56	56	56
p38	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p39	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p40	Pearson Correlation	.021	.138	.021	.178	.178	-.079	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.879	.311	.879	.190	.190	.565	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p41	Pearson Correlation	.389**	.211	.389**	1.000**	1.000**	.238	.178
	Sig. (2-tailed)	.003	.119	.003	.000	.000	.077	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
total	Pearson Correlation	.610**	.298*	.610**	.917**	.917**	.322*	.292*
	Sig. (2-tailed)	.000	.026	.000	.000	.000	.016	.029
	N	56	56	56	56	56	56	56

Correlations							
	p25	p26	p27	p28	p29	p30	* p31
Pearson Correlation	.149	.178	.178	1.000**	.082	-.060	.021
Sig. (2-tailed)	.273	.190	.190	.000	.547	.659	.879
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.149	.320*	.320*	.244	-.103	-.108	.153
Sig. (2-tailed)	.273	.016	.016	.069	.449	.426	.259
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	-.052	.155	.155	.116	.049	.189	.138
Sig. (2-tailed)	.703	.254	.254	.393	.722	.162	.312
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.149	.320*	.320*	.244	-.103	-.108	.153
Sig. (2-tailed)	.273	.016	.016	.069	.449	.426	.259
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.149	.178	.178	1.000**	.082	-.060	.021
Sig. (2-tailed)	.273	.190	.190	.000	.547	.659	.879
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.239	1.000**	1.000**	.178	.346**	.545**	.194
Sig. (2-tailed)	.077	.000	.000	.190	.009	.000	.152
N	56	56	56	56	56	56	56
Pearson Correlation	.341*	.917**	.917**	.292*	.370**	.517**	.364**
Sig. (2-tailed)	.010	.000	.000	.029	.005	.000	.006
N	56	56	56	56	56	56	56

		Correlations						
		p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38
p32	Pearson Correlation	1	.178	.178	.244	.116	.244	.178
	Sig. (2-tailed)		.190	.190	.069	.393	.069	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p33	Pearson Correlation	.178	1	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190		.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p34	Pearson Correlation	.178	1.000**	1	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000		.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p35	Pearson Correlation	.244	.320*	.320*	1	-.182	1.000**	.320*
	Sig. (2-tailed)	.069	.016	.016		.180	.000	.016
	N	56	56	56	56	56	56	56
p36	Pearson Correlation	.116	.155	.155	-.182	1	-.182	.155
	Sig. (2-tailed)	.393	.254	.254	.180		.180	.254
	N	56	56	56	56	56	56	56
p37	Pearson Correlation	.244	.320*	.320*	1.000**	-.182	1	.320*
	Sig. (2-tailed)	.069	.016	.016	.000	.180		.016
	N	56	56	56	56	56	56	56
p38	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	
	N	56	56	56	56	56	56	56
p39	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
p40	Pearson Correlation	1.000**	.178	.178	.244	.116	.244	.178
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.190	.069	.393	.069	.190
	N	56	56	56	56	56	56	56
p41	Pearson Correlation	.178	1.000**	1.000**	.320*	.155	.320*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.000	.016	.254	.016	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56
total	Pearson Correlation	.292*	.917**	.917**	.315*	.257	.315*	.917**
	Sig. (2-tailed)	.029	.000	.000	.018	.056	.018	.000
	N	56	56	56	56	56	56	56

Correlations					
		p39	p40	p41	total
p32	Pearson Correlation	.178	1.000**	.178	.292*
	Sig. (2-tailed)	.190	.000	.190	.029
	N	56	56	56	56
p33	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p34	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p35	Pearson Correlation	.320*	.244	.320*	.315*
	Sig. (2-tailed)	.016	.069	.016	.018
	N	56	56	56	56
p36	Pearson Correlation	.155	.116	.155	.257
	Sig. (2-tailed)	.254	.393	.254	.056
	N	56	56	56	56
p37	Pearson Correlation	.320*	.244	.320*	.315*
	Sig. (2-tailed)	.016	.069	.016	.018
	N	56	56	56	56
p38	Pearson Correlation	1.000**	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p39	Pearson Correlation	1	.178	1.000**	.917**
	Sig. (2-tailed)		.190	.000	.000
	N	56	56	56	56
p40	Pearson Correlation	.178	1	.178	.292*
	Sig. (2-tailed)	.190		.190	.029
	N	56	56	56	56
p41	Pearson Correlation	1.000**	.178	1	.917**
	Sig. (2-tailed)	.000	.190		.000
	N	56	56	56	56
total	Pearson Correlation	.917**	.292*	.917**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.029	.000	
	N	56	56	56	56

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 8. Uji Validitas

Uji Validitas

Variabel	Indikator	Koofisien Korelasi Product	r	Keterangan
Pernyataan	P11	0.339	0,266	Valid
	P12	0.916	0,266	Valid
	P13	0.516	0,266	Valid
	P14	0.916	0,266	Valid
	P15	0.339	0,266	Valid
	P16	0.61	0,266	Valid
	P17	0.61	0,266	Valid
	P18	0.61	0,266	Valid
	P19	0.297	0,266	Valid
	P20	0.61	0,266	Valid
	P21	0.916	0,266	Valid
	P22	0.916	0,266	Valid
	P23	0.321	0,266	Valid
	P24	0.292	0,266	Valid
	P25	0.34	0,266	Valid
	P26	0.916	0,266	Valid
	P27	0.916	0,266	Valid
	P28	0.292	0,266	Valid
	P29	0.369	0,266	Valid
	P30	0.516	0,266	Valid
	P31	0.363	0,266	Valid
	P32	0.292	0,266	Valid
	P33	0.916	0,266	Valid
	P34	0.916	0,266	Valid
	P35	0.315	0,266	Valid
	P36	0.256	0,266	Gugur
	P37	0.315	0,266	Valid
	P38	0.916	0,266	Valid
	P39	0.916	0,266	Valid
	P40	0.292	0,266	Valid
	P41	0.916	0,266	Valid

Lampiran 9. Data Tabulasi Belah Dua (Item Soal Ganjil)

DATA BELAH DUA (NOMOR SOAL GANJIL)

No	Nama	Item Soal															Jumlah		
		1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31		
1	Amanda Saqina Utama	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	
2	Arka Irfan Ma'arif	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	
3	Asyifau Qolbi Indita	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7	
4	Daniel Ardansyah Putra	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6	
5	Dwi Sasono Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
6	Erliana Ecce Nur Wahid	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	
7	Erlinda Lubra Azizah	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	
8	Fadhil Raditya Atmaja	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	
9	Felda Lukas Nur Zachary	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
10	Fitriani Endah Setyaningrum	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	5	
11	Fitriani Ayu Setyaningsih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
12	Hafidh Al Lathif	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	
13	Hayin Abdus Syukur	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	
14	Irga Ferry Sutanto	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	
15	Iqbal Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14	
16	Keysya Maharani	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
17	Khalila Anniera Effeline	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
18	Linda Rahmawati	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
19	Meilinda Triani	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	

Lampiran 9. Data Tabulasi Belah Dua (Item Soal Genap)

DATA BELAH DUA (NOMOR SOAL GENAP)

No	Nama	Item Soal															Jumlah
		2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
1	Amanda Saqina Utama	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
2	Arka Irfan Ma'arif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	Asyrafu Qolbi Indita	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4	Daniel Ardiansyah Putra	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	6
5	Dwi Sasono Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
6	Erliana Ecce Nur Wabid	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
7	Erlinda Lubra Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
8	Fadhil Raditya Atmaja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13
9	Felda Lukas Nur Zachary	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
10	Fitriani Endah Setyaningrum	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4
11	Fitriani Ayu Setyaningsih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	Hafidh Al Lathif	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
13	Hayyin Abdus Syukur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
14	Irga Ferry Sutanto	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
15	Iqbal Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
16	Keysya Maharani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
17	Khalila Anniera Effeline	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
18	Linda Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	Meilinda Triani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14

44	Khusnul Khasan Saputra	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
45	Mahendra Dwi Nur Yanto	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
46	Miftakhul Jannah Khurin A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
47	M. Hamif Rivaldy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
48	Mubamad Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
49	Muhamat Ilham Hanafi	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	8
50	Nadia Dini Natasyah	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
51	nur Ahmad Hasanudin	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	5
52	Oriza Satiya	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
53	Rino A.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
54	Siska Yuliana R.	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
55	Trisa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
56	Wildan Yoza Irwansyah	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11

Lampiran 10. Data Perhitungan Item Soal Ganjil dan Genap

Perhitungan Item Soal Ganjil dan Genap

Subjek	X (genap)	Y (ganjil)	X.Y	X ²	Y ²
1	11	14	154	121	196
2	15	12	180	225	144
3	12	7	84	144	49
4	6	6	36	36	36
5	14	16	224	196	256
6	11	9	99	121	81
7	14	14	196	196	196
8	13	13	169	169	169
9	14	15	210	196	225
10	4	5	20	16	25
11	15	16	240	225	256
12	11	14	154	121	196
13	15	14	210	225	196
14	11	12	132	121	144
15	15	14	210	225	196
16	14	12	168	196	144
17	14	15	210	196	225
18	15	12	180	225	144
19	14	13	182	196	169
20	15	11	165	225	121
21	15	15	225	225	225
22	4	5	20	16	25
23	15	13	195	225	169
24	4	2	8	16	4
25	11	12	132	121	144
26	14	13	182	196	169
27	15	14	210	225	196
28	14	9	126	196	81
29	11	14	154	121	196
30	14	12	168	196	144
31	14	12	168	196	144
32	14	13	182	196	169

33	12	11	132	144	121
34	14	14	196	196	196
35	11	11	121	121	121
36	5	5	25	25	25
37	14	14	196	196	196
38	15	12	180	225	144
39	4	4	16	16	16
40	11	13	143	121	169
41	14	11	154	196	121
42	11	11	121	121	121
43	10	12	120	100	144
44	11	12	132	121	144
45	11	11	121	121	121
46	14	14	196	196	196
47	14	12	168	196	144
48	14	11	154	196	121
49	8	4	32	64	16
50	11	12	132	121	144
51	5	3	15	25	9
52	12	12	144	144	144
53	14	11	154	196	121
54	12	14	168	144	196
55	1	2	2	1	4
56	11	11	121	121	121
Jumlah	657	625	7936	8411	7689

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$r = \frac{(56.7936) - (657.625)}{\sqrt{(56.8411 - 431649)(56.7689 - 390625)}}$$

$$r = \frac{444416-410625}{\sqrt{(471016-431649)(430584-390625)}}$$

$$r = \frac{33791}{\sqrt{39367.39959}}$$

$$r = \frac{33791}{\sqrt{1573065953}}$$

$$r = \frac{33791}{396601,89}$$

$$r = 0,852$$

Lampiran 11. Person Product Moment

Correlations

		genap	ganjil
genap	Pearson Correlation	1	.852**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	56	56
ganjil	Pearson Correlation	.852**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	56	56

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 12. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas

Dengan Rumus Belah Dua dari *Spearman Brown*:

$$r_1 = \frac{2r}{1+r}$$

$$r_1 = \frac{2 \times 0,852}{1+0,852}$$

$$r_1 = \frac{1,704}{1,852}$$

$$r_1 = 0,920$$

Lampiran 13. Instrumen Tes Penelitian

INSTRUMEN TES PENELITIAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL

A. Identitas Responden

6. Nomor Responden : (diisi oleh peneliti)
7. Nama :
8. Kelas :
9. Jenis Kelamin :
10. Umur : tahun

B. Pemahaman Siswa terhadap Permainan Tradisional

Tanggapilah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan menuliskan tanda “√” (centang) pada kolom jawaban yang Anda anggap benar!

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Faktor Terjemahan			
1	Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan secara turun-temurun kepada masyarakat dan biasanya terdapat di pedesaan		
2	Di setiap daerah dan pedesaan mempunyai berbagai macam permainan tradisional seperti permainan gobag sodor (hadang), <i>engkling</i> (sunda manda), lompat tali, dan bentengan		
3	Di masa lalu anak-anak mengenal berbagai jenis permainan tradisional, peralatan yang diperlukan untuk bermain tidak diperoleh dari membeli melainkan dibuat sendiri dan mudah di dapat		
4	Dari sekian banyak permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak, ada permainan tradisional yang bisa dimainkan tanpa		

	menggunakan alat		
5	Jika bermain permainan tradisional anak-anak akan memilih permainan yang di senangi (digemari) seperti permainan tradisional yang bisa dimainkan secara berkelompok maupun permainan tradisional yang bisa dimainkan secara individu		
6	Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, mudah dimainkan, dan permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak		
Faktor Penafsiran			
7	Jika bermain permainan tradisional peraturannya mudah dipahami sehingga permainan tradisional mudah dimainkan		
8	Jika bermain permainan tradisional bisa dimainkan dimana saja, sehingga permainan tradisional mudah dimainkan		
9	Untuk bermain permainan tradisional bentengan biasanya dilakukan oleh 2 group, setiap group jumlah pemainnya tidak harus sama		
10	Jika bermain permainan tradisional bentengan biasanya memerlukan peralatan yang khusus, yang digunakan sebagai <i>bentengnya</i> harus sebuah pohon		
11	Permainan tradisional lompat tali dimainkan dengan menggunakan sebuah tali dan ada 2 pemain yang kalah dalam undian dan pemain yang menang akan mendapatkan giliran untuk bermain permainan lompat tali		
12	Permainan tradisional lompat tali merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mudah dimainkan, tali yang digunakan harus terbuat dari karet		
13	Permainan tradisional lompat tali merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang bisa dimainkan secara individu		

14	Permainan tradisional lompat tali dapat dimainkan dimana saja, biasanya permainan ini dilakukan di halaman rumah maupun halaman sekolah		
15	Permainan tradisional gobag sodor (hadang) dimainkan oleh 2 group yang jumlah pemainnya sama, setiap group terdiri dari 5 anak untuk bermain		
16	Jika bermain permainan tradisional gobag sodor (hadang) tidak memerlukan peralatan yang khusus, melainkan permainan gobag sodor (hadang) hanya memerlukan halaman yang cukup luas		
17	Permainan tradisional gobag sodor (hadang) merupakan satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mudah dimainkan dan tidak melelahkan		
18	Jika bermain permainan tradisional <i>engklung</i> (sunda manda) peralatan yang digunakan untuk bermain mudah di dapat, sehingga permainan tradisional <i>engklung</i> mudah dimainkan		
19	Jika bermain permainan tradisional <i>engklung</i> (sunda manda) biasanya anak-anak akan mencari pecahan genting yang digunakan sebagai gacu untuk bermain		
20	Permainan tradisional <i>engklung</i> (sunda manda) merupakan permainan tradisional yang sulit dimainkan karena hanya menggunakan satu kaki untuk berusaha melompat		
Faktor Perkiraan (ekstrapolasi)			
21	Di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan sehari-hari seperti nilai kejujuran, nilai kesenangan dan kegembiraan, serta nilai tanggung jawab		
22	Permainan tradisional merupakan permainan yang membosankan		
23	Dengan bermain permainan tradisional akan membuat tubuh menjadi sehat		

24	Permainan tradisional merupakan permainan daerah yang sudah jarang dimainkan		
25	Permainan tradisional tidak membutuhkan banyak gerakan saat bermain		
26	Permainan tradisional dapat melatih kejujuran setiap siswa		
27	Permainan tradisional dapat melatih kekompakan (kerja sama)		
28	Permainan tradisional memerlukan biaya yang mahal		
29	Setelah bermain permainan tradisional timbul rasa ingin mengulanginya atau ingin bermain lagi		
30	Permainan tradisional termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani		

Lampiran 14. Data Penelitian Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Sutran

Data Penelitian Siswa Kelas IV dan V SD N Sutran

Subjek	Item Soal																														Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24
3	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	19
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
6	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
7	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
8	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
16	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	23
17	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
18	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
19	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	22
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	21
																															26

Jml	69	67	63	56	60	17	67	59	31	56	60	17	50	63	44	40	29	64	66	33	64	64	64	65	62	42	62	64	66	67	59	1626
Min																																18
Max																																28
Mean																																23,565
SD																																2,226

Lampiran 15. Data Statistik Frekuensi

STATISTIK FREKUENSI

Statistics					
		Faktor_Terjemahan	Faktor_Penafsiran	Faktor_Ekstrapolasi	Jumlah
N	Valid	69	69	69	69
	Missing	0	0	0	0
Mean		4.8116	9.8406	8.9130	23.5652
Median		5.0000	10.0000	9.0000	24.0000
Mode		5.00	10.00	9.00	24.00 ^a
Std. Deviation		.91194	1.23220	1.05355	2.22604
Variance		.832	1.518	1.110	4.955
Range		4.00	5.00	4.00	10.00
Minimum		2.00	7.00	6.00	18.00
Maximum		6.00	12.00	10.00	28.00
Sum		332.00	679.00	615.00	1626.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frekuensi Tabel

Faktor_Terjemahan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	2	2.9	2.9	2.9
	3.00	5	7.2	7.2	10.1
	4.00	9	13.0	13.0	23.2
	5.00	41	59.4	59.4	82.6
	6.00	12	17.4	17.4	100.0
	Total	69	100.0	100.0	

Faktor_Penafsiran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	3	4.3	4.3	4.3
	8.00	5	7.2	7.2	11.6
	9.00	19	27.5	27.5	39.1
	10.00	21	30.4	30.4	69.6
	11.00	15	21.7	21.7	91.3
	12.00	6	8.7	8.7	100.0
	Total	69	100.0	100.0	

Faktor_Ekstrapolasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6.00	5	7.2	7.2	7.2
	8.00	11	15.9	15.9	23.2
	9.00	33	47.8	47.8	71.0
	10.00	20	29.0	29.0	100.0
	Total	69	100.0	100.0	

Jumlah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18.00	1	1.4	1.4	1.4
	19.00	1	1.4	1.4	2.9
	20.00	8	11.6	11.6	14.5
	21.00	4	5.8	5.8	20.3
	22.00	3	4.3	4.3	24.6
	23.00	13	18.8	18.8	43.5
	24.00	14	20.3	20.3	63.8
	25.00	14	20.3	20.3	84.1
	26.00	4	5.8	5.8	89.9
	27.00	6	8.7	8.7	98.6
	28.00	1	1.4	1.4	100.0
	Total	69	100.0	100.0	

Lampiran 16. Silabus Pembelajaran Kelas IV

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri Sutran
 Bidang studi : Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
 Kelas : IV
 Tema : Indahya Kebersamaan (Tema 1)
 Sub Tema : Kebersamaan dalam keberagaman (Sub Tema 2)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

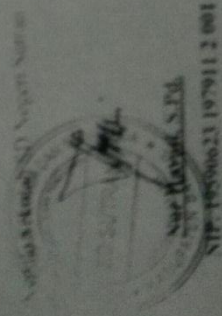
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4[™] : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Menypraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional	Permainan Engklek dan bentengan	Melakukan Permainan Engklek dan bentengan	1. Untuk mengetahui ranah-ranah penjas yang terdapat dalam permainan 2. Untuk mengetahui komponen penjas yang dihasilkan	Tes : - Tulis - Lesan	Praktek	Jelaskan cara bermain permainan engklek dan bentengan secara individu dan kelompok	2 X 35 menit	1. Buku Penjaskes 2. Buku Permainan tradisional

Mengetahui



Yogyakarta, Juli 2016
Guru PJOK

Deni Candra Wijaya

Deni Candra Wijaya, S.Pd., Jas
NIP.

NIP. 195606231979112001

Lampiran 17. RPP Kelas IV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PJOK KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD NEGERI SUTRAN
Kelas / Semester : 4 / 1
Tema : Indahnya Kebersamaan (Tema 1)
Sub Tema : Kebersamaan dalam keberagaman (Sub Tema 2)
Jenis Kegiatan : Permainan Bentengan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : (2x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan : PJOK

No	Kompetensi	Indikator
4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional.	➤ Mempraktikk Bentengan

C. TUJUAN

1. Dengan diskusi, siswa mampu menceritakan pengalaman bermain dengan teman yang berbeda-beda dengan bahasa yang runtut.
2. Setelah membaca teks, diskusi, dan simulasi, siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional *engklek* dengan kombinasi gerak dasar atletik jalan, lari, dan lompat dengan teknik dan aturan yang benar.

D. MATERI

1. Permainan *Bentengan*

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Permainan dan pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan.4. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit

Inti	<p>A. Ayo Ceritakan! (mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menceritakan pengalaman mereka ketika bermain bersama teman dan menuliskannya pada buku siswa. 2. Guru memberi penekanan tentang cara bersikap ketika berinteraksi dan bermain dengan orang yang berbeda-beda. Kemudian guru membahas beberapa tulisan siswa yang bisa dijadikan sebagai bahan diskusi. <p>B. Ayo Ceritakan! (mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menceritakan pengalamannya bermain engklek kepada seorang teman dengan menjawab pertanyaan pada buku siswa. <p>C. Ayo Berkreasi (mencoba)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merancang model engklek hasil karya mereka sendiri sesuai dengan yang tertera pada buku siswa. 2. Guru memandu diskusi dan membuat catatan saat mereka beraktivitas. (Penilaian no. 1) 3. Siswa diberi kesempatan untuk saling mencoba model permainan engklek kreasi mereka saat istirahat. <p>D. Ayo mencari tahu (mengamati dan eksplorasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menggali lebih lanjut informasi tentang Fahombo Batu dari orang di sekitar mereka. 	150 menit
------	--	-----------

Penutup	<p>A. Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan perenungan yang ada pada buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengingat <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang kamu lakukan hari ini? 2. Memahami <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang penting dari yang kamu pelajari/lakukan? ○ Apakah tujuan kegiatan yang kamu lakukan sudah tercapai? 4. Menganalisis <ul style="list-style-type: none"> ○ Apakah kamu melihat pola dan hubungan dari apa yang kamu lakukan? 5. Mengevaluasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Seberapa baik kamu melakukan kegiatan tadi? ○ Apakah kegiatan yang telah kamu lakukan berjalan dengan baik? ○ Apa yang kamu perlukan untuk lebih meningkatkannya? 6. Menciptakan <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang harus kamu lakukan selanjutnya? ○ Apa rencana kamu? 3. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 4. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. <p>B. Salam dan do'a penutup. Pengayaan</p>	15 menit
----------------	---	----------

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chotib.
3. Software Pengajaran SD NEGERI SUTRAN untuk kelas 4 dari JGC
4. Video/slide/gambar tentang Permainan Engklek.
5. Engklek.

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Rubrik Penilaian Diri Mempraktikkan kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari dinilai dengan daftar periksa. (PJOK)

No	Kriteria Penilaian	KETERCAPAIAN	
		YA	TIDAK
1	Siswa mampu mempraktikkan gerak dasar jalan dengan teknik yang benar		
2	Siswa mampu mempraktikkan gerak dasar lari dengan teknik yang benar		
3	Siswa mampu melompat tanpa melewati garis batas yang telah ditentukan		

2. Penilaian sikap (Menghargai dan teliti).

NO	SIKAP	KRITERIA				Keterangan
		Belum Terlihat	Mulai terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	
1	Menghargai					
2	Teliti					

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

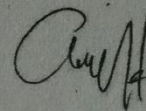
Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran

Wahyuni, S.Pd.
 NIP. 19590623 197911 2 001

Yogyakarta, Juli 2016

Guru PJOK



Deni Candra Wijaya, S.Pd., Jas
 NIP.

Lampiran 17. RPP Kelas 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PJOK KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD NEGERI SUTRAN
Kelas / Semester : 4 / 1
Tema : Indahnya Kebersamaan (Tema 1)
Sub Tema : Kebersamaan dalam keberagaman (Sub Tema 2)
Jenis Kegiatan : Permainan Engklek
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : (2x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan : PJOK

No	Kompetensi	Indikator
4.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional.	➤ Mempraktikk engklek

C. TUJUAN

1. Dengan diskusi, siswa mampu menceritakan pengalaman bermain dengan teman yang berbeda-beda dengan bahasa yang runtut.

- Setelah membaca teks, diskusi, dan simulasi, siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional *engklek* dengan kombinasi gerak dasar atletik jalan, lari, dan lompat dengan teknik dan aturan yang benar.

D. MATERI

- Permainan *Engklek*.
- Informasi tentang *Fahombo Batu*.

E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Permainan dan pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktek

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	10 menit
Inti	<p>A. Ayo Ceritakan! (mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa menceritakan pengalaman mereka ketika bermain bersama teman dan menuliskannya pada buku siswa. Guru memberi penekanan tentang cara bersikap ketika berinteraksi dan bermain dengan orang yang berbeda-beda. Kemudian guru membahas beberapa tulisan siswa yang bisa dijadikan sebagai bahan diskusi. 	150 menit

	<p>B. Ayo Ceritakan! (mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menceritakan pengalamannya bermain engklek kepada seorang teman dengan menjawab pertanyaan pada buku siswa. <p>C. Ayo Berkreasi (mencoba)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merancang model engklek hasil karya mereka sendiri sesuai dengan yang tertera pada buku siswa. 2. Guru memandu diskusi dan membuat catatan saat mereka beraktivitas. (Penilaian no. 1) 3. Siswa diberi kesempatan untuk saling mencoba model permainan engklek kreasi mereka saat istirahat. <p>D. Ayo mencari tahu (mengamati dan eksplorasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menggali lebih lanjut informasi tentang Fahombo Batu dari orang di sekitar mereka. 	
Penutup	<p>A. Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan perenungan yang ada pada buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengingat <ul style="list-style-type: none"> o Apa yang kamu lakukan hari ini? 2. Memahami <ul style="list-style-type: none"> o Apa yang penting dari yang kamu pelajari/lakukan? o Apakah tujuan kegiatan yang kamu lakukan sudah tercapai? 4. Menganalisis <ul style="list-style-type: none"> o Apakah kamu melihat pola dan hubungan dari apa yang kamu lakukan? 	15 menit

	<p>5. Mengevaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Seberapa baik kamu melakukan kegiatan tadi? ○ Apakah kegiatan yang telah kamu lakukan berjalan dengan baik? ○ Apa yang kamu perlukan untuk lebih meningkatkannya? <p>6. Menciptakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang harus kamu lakukan selanjutnya? ○ Apa rencana kamu? <p>3. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>4. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.</p> <p>B. Salam dan do'a penutup.Pengayaan</p>	
--	--	--

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Chotib.
3. Software Pengajaran SD NEGERI SUTRAN untuk kelas 4 dari JGC
4. Video/slide/gambar tentang Permainan Engklek.
5. Engklek.

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Rubrik Penilaian Diri Mempraktikkan kombinasi gerak dasar atletik jalan dan lari dinilai dengan daftar periksa. (PJOK)

No	Kriteria Penilaian	KETERCAPAIAN	
		YA	TIDAK
1	Siswa mampu mempraktikkan gerak dasar jalan dengan teknik yang benar		
2	Siswa mampu mempraktikkan gerak dasar lari dengan teknik yang benar		
3	Siswa mampu melompat tanpa melewati garis batas yang telah ditentukan		

2. Penilaian sikap (Menghargai dan teliti).

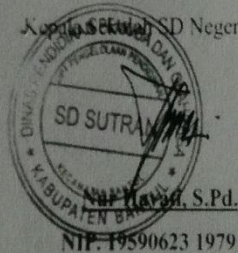
NO	SIKAP	KRITERIA				Keterangan
		Belum Terlihat	Mulai terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	
1	Menghargai					
2	Teliti					

Catatan Guru

1. Masalah :.....
 2. Ide Baru :.....
 3. Momen Spesial :.....

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran



NIP. 19590623 197911 2 001

Yogyakarta, Juli 2016

Guru PJOK

Deni Candra Wijaya, S.Pd., Jas

NIP.

Lampiran 18. Silabus Kelas V

SILABUS PEMBELAJARAN	
Nama Sekolah	: SD Negeri Sutran
Bidang studi	: Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Kelas	: V
Tema	: Indahnya Kebersamaan (Tema 1)
Sub Tema	: Keberagaman Budaya Bangsaaku (Sub Tema 1)
KI 1	: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI 3	: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4	: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

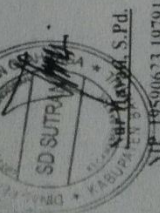
Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar bela diri yang dimodifikasi dalam permainan sederhana dan atau permainan tradisional	Permainan Gobag Sodor dan lompat tali	Melakukan Permainan Gobag Sodor dan lompat tali	1. Untuk mengetahui ranah-ranah penjas yang terdapat dalam permainan 2. Untuk mengetahui komponen penjas yang dihasilkan	Tes : - Tulis - Lesan	Praktek	Jelaskan cara bermain permainan gobag sodor dan lompat tali	2 X 35 menit	1. Buku Penjaskes 2. Buku Permainan tradisional

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran

Yogyakarta, Juli 2016

Guru PJOK



[Signature]

Deni Candra Wijaya, S.Pd., Jas
NIP.

NIP. 19590623 197911 2 001

Lampiran 19. RPP Kelas 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PJOK KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD NEGERI SUTRAN
Kelas / Semester : 5/1
Tema : Indahnya Kebersamaan (Tema 1)
Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsaku (Sub Tema 1)
Jenis Kegiatan : Permainan Tradisional (Gobak Sodor)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : (2x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : PJOK

No	Kompetensi	Indikator
4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional.	➤ Mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.

C. TUJUAN

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.

2. Setelah mempraktikkan permainan tradisional, siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari, yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. MATERI

1. Bermain *Gobak sodor* atau Benteng.
2. Jenis permainan tradisional lainnya.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Penugasan dan pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan Pembacaan Teks Pancasila. 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. 4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak dengan bertanya siapa yang bisa memainkan permainan tradisional? Untuk mempraktekkan. 5. Siapa yang pernah bermain permainan daerah? Apa saja jenisnya? 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 7. Hafalan macam macam sudut. 	10 menit

Inti	A. Ayo mencoba? (mencoba) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada buku siswa (nama, asal permainan, dan cara bermain). (Penilaian no. 1) 2. Sebelum mengajak siswa bermain, guru membaca dengan saksama teks berikut. 3. siswa menyimak saat guru menjelaskan aturan-aturan permainan 4. Siswa membentuk kelompok sesuai aturan permainan dibimbing guru 5. Siswa melakukan permainan tradisional sesuai dengan yang diinstruksikan dan diperagakan guru. 6. Siswa dapat mengambil kesimpulan manfaat dari kegiatan ini. 	150 menit
Penutup	A. Ayo Renungkan <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan perenungan yang ada pada buku siswa. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. B. Salam dan do'a penutup.	• 15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Software Pengajaran SD NEGERI SUTRAN untuk kelas 4 dari JGC
3. Video/slide/gambar/ contoh permainan tradisional

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

- a. Kegiatan mempraktikkan permainan tradisional dinilai dengan menggunakan daftar periksa. (PJOK)

Kriteria Penilaian	KETERCAPAIAN	
	Ya	Tidak
Siswa mampu bermain <i>gobak sodor</i> dan galasin dengan aturanyang benar.		
Siswa mampu bekerja sama dengan temannya saat bermain		
Siswa mampu bermain <i>gobak sodor</i> dan galasin dengan aturanyang benar		
Siswa mampu bekerja sama dengan temannya saat bermain		

- b. Format penilaian Unjuk Kerja

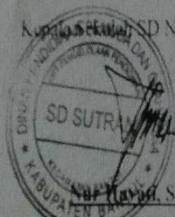
No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1			
2			
3			

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran



NIP. 19590623 197911 2 001

Yogyakarta, Juli 2016

Guru PJOK

Deni Candra Wijaya, S.Pd., Jas

NIP.

Lampiran 19. RPP Kelas 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PJOK KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD NEGERI SUTRAN
Kelas / Semester : 5/1
Tema : Indahya Kebersamaan (Tema 1)
Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsa (Sub Tema 1)
Jenis Kegiatan : Permainan Tradisional (Lompat Tali)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : (2x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : PJOK

No	Kompetensi	Indikator
4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional.	➤ Mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.

C. TUJUAN

1. Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.

2. Setelah mempraktikkan permainan tradisional, siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari, yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. MATERI

1. Bermain *Gobak sodor* atau Benteng.
2. Jenis permainan tradisional lainnya.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Metode : Penugasan dan pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan Pembacaan Teks Pancasila. 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. 4. Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak dengan bertanya siapa yang bisa memainkan permainan tradisional? Untuk mempraktekkan. 5. Siapa yang pernah bermain permainan daerah? Apa saja jenisnya? 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 7. Hafalan macam macam sudut. 	10 menit

Inti	A. Ayo mencoba? (mencoba) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada buku siswa (nama, asal permainan, dan cara bermain). (Penilaian no. 1) 2. Sebelum mengajak siswa bermain, guru membaca dengan saksama teks berikut. 3. siswa menyimak saat guru menjelaskan aturan-aturan permainan 4. Siswa membentuk kelompok sesuai aturan permainan dibimbing guru 5. Siswa melakukan permainan tradisional sesuai dengan yang diinstruksikan dan diperagakan guru. 6. Siswa dapat mengambil kesimpulan manfaat dari kegiatan ini. 	150 menit
Penutup	A. Ayo Renungkan <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan perenungan yang ada pada buku siswa. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. B. Salam dan do'a penutup.	• 15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Software Pengajaran SD NEGERI SUTRAN untuk kelas 4 dari JGC
3. Video/slide/gambar/ contoh permainan tradisional

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

- a. Kegiatan mempraktikkan permainan tradisional dinilai dengan menggunakan daftar periksa. (PJOK)

Kriteria Penilaian	KETERCAPAIAN	
	Ya	Tidak
Siswa mampu bermain <i>gobak sodor</i> dan galasin dengan aturanyang benar.		
Siswa mampu bekerja sama dengan temannya saat bermain		
Siswa mampu bermain <i>gobak sodor</i> dan galasin dengan aturanyang benar		
Siswa mampu bekerja sama dengan temannya saat bermain		

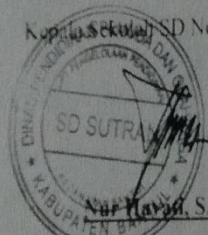
- b. Format penilaian Unjuk Kerja

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1			
2			
3			

Catatan Guru

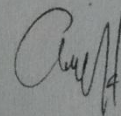
1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Sutran

 Sur Harjo, S.Pd.
 NIP. 19590623 197911 2 001

Yogyakarta, Juli 2016

Guru PJOK



Deni Candra Wijaya, S.Pd., Jas

NIP.

Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penjelasan Kepada Siswa Tentang Tata Cara Pelaksanaan Pengisian Angket Penelitian



Kegiatan Membagikan Angket Penelitian Kepada Siswa



Kegiatan Pelaksanaan Pengisian Angket Penelitian Oleh Siswa



Kegiatan Pelaksanaan Pengisian Angket Penelitian Oleh Siswa



Kegiatan Pelaksanaan Pengisian Angket Penelitian Oleh Siswa



Kegiatan Pelaksanaan Pengisian Angket Penelitian Oleh Siswa



Kegiatan Mengumpulkan Angket Penelitian Yang Telah di Isi Siswa